Club Nintendo®

TMHT II

Turtle Power im Automatenstil!

GAME BOY

Elf erstaunliche neue Titel!

SUPER MARIO BROS. 3

Taktiken um Bowser zu besiegen!

CAPTAIN PLANET

Engagement für die Umwelt auf Deinem NES!

Volume 4 – 1992 **Issue 2**

Club Nintendo®

Schweiz:
Auf dem Wolf 30, 4052 Basel

Österreich:
Postfach 83, 5027 Salzburg

Hier findest Du die komplette Aufstellung der momentan erhältlichen NINTENDO-Spiele...

Action Serie

- ❑ The Adventures of Bayou Billy
- ❑ Airwolf
- ❑ Balloon Fight™
- ❑ Boulder Dash
- ❑ Captain Skyhawk
- ❑ Castlevania™
- ❑ Clu Clu Land™
- ❑ Cobra Triangle™
- ❑ Double Dragon II
- ❑ Ghosts 'n Goblins™
- ❑ Gradius™
- ❑ Gunsmoke™
- ❑ Kung Fu™
- ❑ Ice Climber™
- ❑ Ikari Warriors™
- ❑ Isolated Warrior
- ❑ Life Force
- ❑ Pinball
- ❑ Pinbot
- ❑ Puzznic
- ❑ Robocop™
- ❑ Rush 'N Attack™
- ❑ Section Z
- ❑ Silent Service
- ❑ Skate or Die
- ❑ Snake Rattle N'Roll
- ❑ Solar Jetman
- ❑ **Star Wars**
- ❑ Stealth ATF
- ❑ Tiger Heli
- ❑ Top Gun™
- ❑ Trojan™
- ❑ Urban Champion™
- ❑ Wizards & Warriors
- ❑ Wrath of the Black Manta
- ❑ Wrecking Crew™

Brain Serie

- ❑ Adventures of Lolo
- ❑ Adventures of Lolo 2
- ❑ **Adventures of Lolo 3**
- ❑ Dr. Mario
- ❑ Kickle Cubicle
- ❑ Tetris

Programmierbare Serie

- ❑ Excitebike™
- ❑ Mach Rider™

Light Gun Serie

- ❑ Duck Hunt™
- ❑ Gumshoe
- ❑ To the Earth™
- ❑ Wild Gunman™

Sport Serie

- ❑ Blades of Steel™
- ❑ Double Dribble™
- ❑ **Goal!**
- ❑ Golf
- ❑ Punch-Out!!™
- ❑ Nintendo World Cup
- ❑ Rad Racer™
- ❑ R.C. Pro Am™
- ❑ Soccer
- ❑ Super Off Road
- ❑ Super Spike V'Ball
- ❑ Tennis
- ❑ Track & Field II
- ❑ World Wrestling™

Abenteuer Serie

- ❑ Batman
- ❑ The Battle of Olympus
- ❑ Bionic Commando™
- ❑ Boy and his Blob
- ❑ Defender of the Crown
- ❑ Duck Tales™
- ❑ Faxanadu™
- ❑ Festers Quest™
- ❑ Goonies II™
- ❑ Kid Icarus™
- ❑ IronSword
- ❑ Legend of Zelda™
- ❑ **Little Nemo**
- ❑ Mega Man™
- ❑ Mega Man 2™
- ❑ **Mega Man 3™**
- ❑ Metal Gear™
- ❑ Metroid™
- ❑ Mission Impossible
- ❑ Robowarrior™
- ❑ Rygar™
- ❑ Simon's Quest
- ❑ Solstice
- ❑ Super Mario Bros.™
- ❑ Super Mario Bros. 2™
- ❑ Teenage Mutant Hero Turtles
- ❑ Turtles II
- ❑ Zelda II - The Adventure of Link

Arcade Serie

- ❑ Bubble Bobble™
- ❑ Donkey Kong™
- ❑ Donkey Kong Classic™
- ❑ Mario Bros.™
- ❑ Paperboy™
- ❑ Popeye™
- ❑ Super Mario Bros 3
- ❑ Xevious™

COMING SOON

Open Golf Tournament
Terminator 2
Trog
The Flintstones
World Championship Boxing

Game Pak

- ❑ Alleyway™
- ❑ Balloon Kids
- ❑ Bomber Boy
- ❑ Boulder Dash
- ❑ Bugs Bunny
- ❑ Chase HQ
- ❑ Castlevania
- ❑ Double Dragon
- ❑ Duck Tales™
- ❑ F1 Race
- ❑ Golf
- ❑ Gremlins 2
- ❑ **Kid Icarus**
- ❑ Kwirk™
- ❑ Mercenary Force
- ❑ **Metroid**
- ❑ Motocross Maniacs
- ❑ Nintendo World Cup
- ❑ Paperboy
- ❑ Pinball - Revenge of the Gator
- ❑ Power Racer
- ❑ Qix™
- ❑ Radar Mission
- ❑ **R-Type**
- ❑ Samurai Adventure
- ❑ Skate or Die
- ❑ Side Pocket
- ❑ Solar Striker™
- ❑ **Super R.C. Pro-Am**
- ❑ Tennis™
- ❑ TMHT
- ❑ **TMHT II**
- ❑ Wizards & Warriors

COMING SOON

Fortified Zone
Home Alone
Kung Fu Master
Probotector
Shadow Warriors

KONSUMENTENTIP: Bitte achten Sie darauf, daß Sie nur österreichische bzw. schweizer Hardware und Software für Ihr NES kaufen. Software anderer Herkunft funktioniert auf Ihrem System nicht und kann Ihr System dadurch beschädigen. Diese unauthorisierten Importe unterliegen nicht den Garantiebestimmungen von Österreich und der Schweiz.

Super Mario Sagt

Das Warten ist vorbei - die Turtles sind wieder da, und auch keinen Moment zu spät! In **"Teenage Mutant Hero Turtles II - The Arcade Game"**, ihr zweites auf dem NES, kämpfen sie wieder gegen Shredder und den Foot Clan. Das Spiel beruht auf einem originalen Automatenspiel. Alle Levels des Originals sind enthalten, aber auch ein paar völlig neue. Für extra Turtle Power gibt es die Möglichkeit für zwei Spieler gleichzeitig an der Action teilzunehmen. Eine heiße Sache!

Diese Ausgabe hält den Rekord für die Anzahl an vorgestellten NES Titeln. Irgendwie haben wir es geschafft, insgesamt zwölf Spiele einzubauen und einige davon sind echte Heuler! **"Captain Planet"** bringt seine Missionen zur Rettung der Erde zu Dir nach Hause und **"New Zealand Story"** zeigt was das NES alles kann! **"Snakes Revenge"**, der Nachfolger von **"Metal Gear"**, führt Dich noch einmal in die Welt der Spionage, während am anderen Ende der Auswahl Bugs Bunny Dich zu seinem **"Birthday Blowout"** einlädt.

Eine ganze Ladung von Automatenversionen kommt auf den Game Boy™. In dieser Ausgabe zeigen wir **"Choplifter II"**, **"Ghostbusters II"**, **"Bubble Bobble"**, **"Super RC Pro-Am"**, **"Burgertime Deluxe"** und **"Q*Bert"**. Für **"Navy Seals"** und andere haben wir auch noch Platz gefunden.

Es gibt natürlich auch alle gewohnten Dinge, darunter zwei Seiten mit Tips zu **"Super Mario Bros. 3"**, speziell für die angehenden Bowser-Besieger! Gebt ihm von mir auch eine drüber! Das wars Leute, bis zum nächsten Mal...

Inhalt

Reviews

Totally Rad	4
Dr Mario	5
The New Zealand Story	6
The New Ghostbusters II	8
Bugs Bunny's Birthday Blowout	9
The Hunt for Red October	10
Rainbow Islands	11
Jackie Chan's Action Kung Fu	12
Blaster Master	13
Snake's Revenge	14
TMHT II - The Arcade Game	16
Captain Planet	18

Game Boy

Snoopy's Magic Show	20
Blades of Steel	20
Choplifter II/Bubble Bobble	21
Burgertime Deluxe/Q Bert	22
Solomon's Club	23
The Hunt for Red October	23
Ghostbusters II	24
Navy Seals/Super RC Pro-Am	24

Tips & Tricks

Tips & Tricks	26
Leser' Tips	29

Players' Corner

Höchstpunktzahlen/Hitlisten	25
Spielerprofile	30
Mailbag	31

Club Nintendo News *auf den Mittelseiten*

NINTENDO ist das eingetragene Markenzeichen der NINTENDO Co. AG und der Name "Club Nintendo" wird mit Erlaubnis der NINTENDO Co. AG. Verwendet. Es darf nichts was im Magazin erscheint, ohne ausdrückliche schirftliche Erlaubnis der NINTENDO Co. AG anderweitig veröffentlicht oder kopiert werden.

© 1992 Nintendo Co. Ltd. All Rights Reserved.

Präsident: Super Mario. Herausgeber: Mark Smith. Fotos:Dennis Hemmings. Gesaltung: Catalyst Publishing Nintendo Co., Ltd. Satz/Druck: Catalyst Publishing, UK. Club-Büro: Nintendo Fan-Club, Postfach 83, A-5027 Salzburg, Auf dem Wolf 30, CH-4052 Basel Hotline, Österreich: 0662/883149: Schweiz: 061/3118836

Alle Spielttiel und - Figuren in diesem Magazin sind eingtragene Marken und Copyrights der NINTENDO Co. AG. Zusätzlich sind die eingetragenen Markenzeichen ™ ® and © für Spiele und Figuren im Besitze der Firmen, welche diese Produkte vermarkten und lizensieren.

In unserer nächsten Ausgabe...

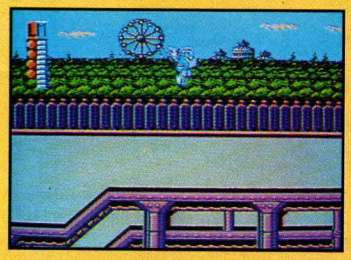
Little Nemo	NES
Home Alone	Game Boy
Mission Impossible	Tips

Totally RAD™

He! Du da!

Hallo, es ist gut Euch alle zu sehen, Leute! Übrigens, ich bin Jake und Du und ich, wir beide, sind dabei uns in das Abenteuer unseres Lebens zu begeben. Natürlich spiele ich mit, meine nette Freundin Allison und Zebediah, ein knorriger alter Zauberer, der mir einige ziemlich bösartige und furchterregende Zaubertricks beibringen wird!

Zeb wurde von Edogy aus der Unterwelt verstoßen, wo einige ziemlich komische Dinge vorgehen, denn Edogy hat beschlossen Kalifornien zu übernehmen! Sie haben schon mein Mädchen Allison und ihren Vater, der ein smarter Bursche und sehr nützlich für Edogy's Plan ist, gekidnapped. Nun bin ich milde ausgedrückt zornig, deshalb werde ich meine neuen Kräfte dazu einsetzen, um Allison zurückzubekommen und Kalifornien zu retten...bis später Leute...

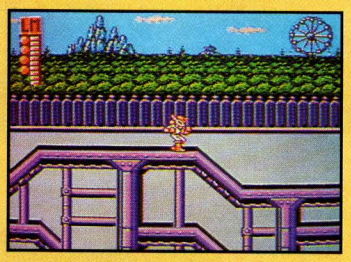


Der Löwe - Als Löwe kann Jake 50 % höher springen!

Abrakadabra!

Edogy ist weit entfernt und Jake muß alles allein erledigen...Aber nun, da er einige tolle Fähigkeiten besitzt, werden die Dinge beträchtlich einfacher.

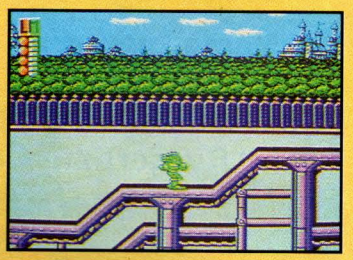
Die restlichen Kräfte erhöhen Jakes Power. Bei Schwäche kann er die Feinde auf dem Bildschirm für einen Moment einfrieren oder sie mit einem Sturm hinwegfegen, oder sogar eine Lawine erzeugen!



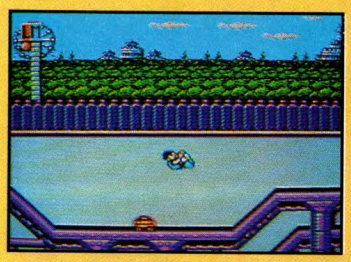
Der Adler - Hey! Nun kann Jake fliegen!

Fahr mit auf der Achterbahn

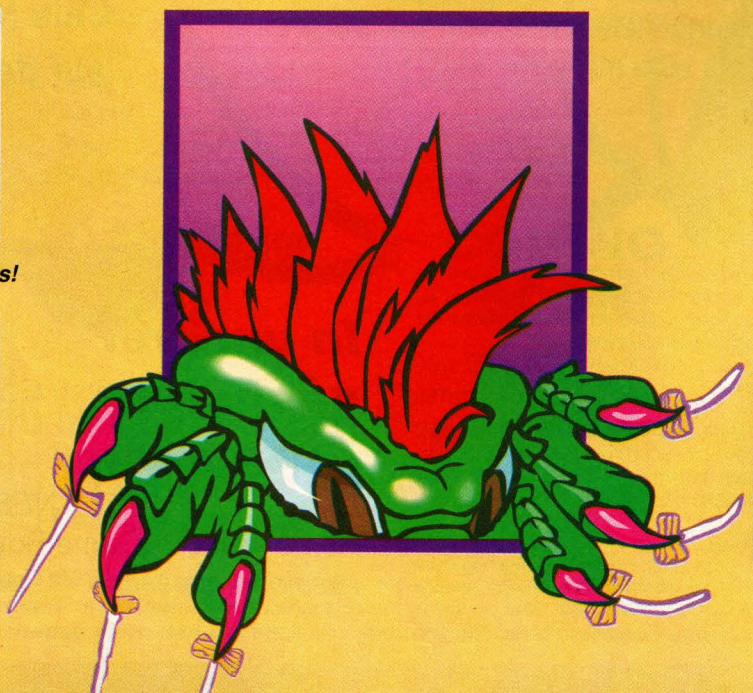
Um Allison zu erreichen, muß Jake Edogy quer durch Kalifornien und zurück in die Untergrundwelt verfolgen. Reise durch viele Levels und wehre Dich gegen die häßlichen unterirdischen Kreaturen, die dort Wache halten. Verwende Deine Zauberkraft, um beste Resultate zu erzielen und Du wirst das Mädchen kriegen...radikal!

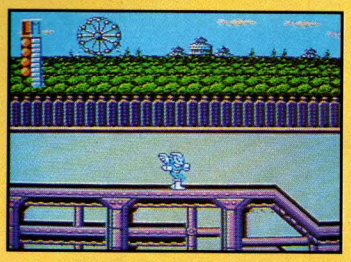


Der Fisch - Praktisch, wenn man baden will!

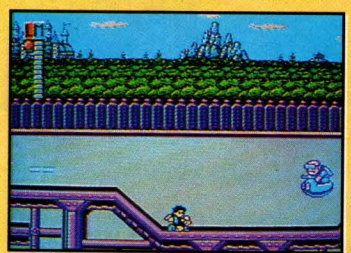


Achte auf den Sprung dieses Kerls!

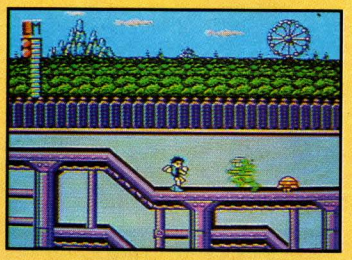




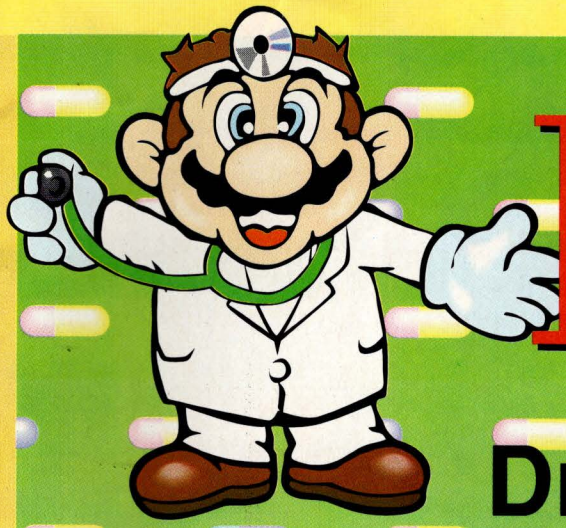
Hey! Nun kann Jake fliegen!



Springe um Dein Leben!



Zerstöre die Dweebs!



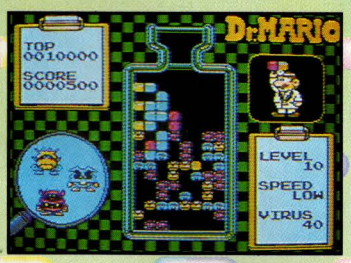
DR. MARIO

Dr Marios Virusklinik

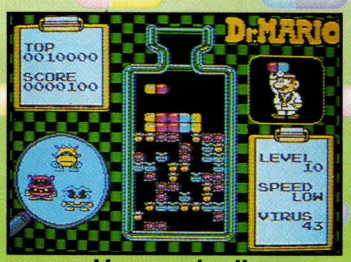
Es scheint so, als ob der Krieg gegen die Viren nicht so leicht zu gewinnen ist, deshalb bin ich zurück ins Labor gegangen und habe es geschafft einige Gewinnhilfen, die Euch überarbeiteten Spezialisten helfen könnten, auszuknobeln.

In den höheren Levels, ist es besser mit horizontalen Linien zu arbeiten.

Warte auf den richtigen Moment, dann "drehe" die Kapsel auf den passenden Platz.



Achte auf passende Plätze für Doppellinien...



Verwende die mehrfärbigen Kapseln, um Dreifachlinien zu schaffen.

Die Viren besiegen

Du mußt nicht unbedingt von oben anfangen - die Kapseln an der Seite oder unten zu plazieren kann genauso effektiv sein. Verwende die zweifärbigen Vitamine horizontal, um Viren, die sich nahe am oberen Rand befinden, zu eliminieren. Das ist nicht so riskant, wie aufgestellte Kapseln.

Von unten her zu arbeiten, kann etwas trickreich sein, doch es vermeidet, daß die Flasche oben mit unerwünschten Pillen verstopft wird. Doch denke daran, daß Du die Vitamine mit gut getimtem Drücken auf Knopf A oder B, an den richtigen Platz bringen kannst.

Ein letztes Wort zum Besiegen der Viren - wenn Du aus Versehen, die Kapsel zu weit drehst verwende den entgegengesetzen Knopf, um sie zurückzudrehen. Das ist besser, als sie noch einmal ganz herumzudrehen.

Zwei Spieler Taktik

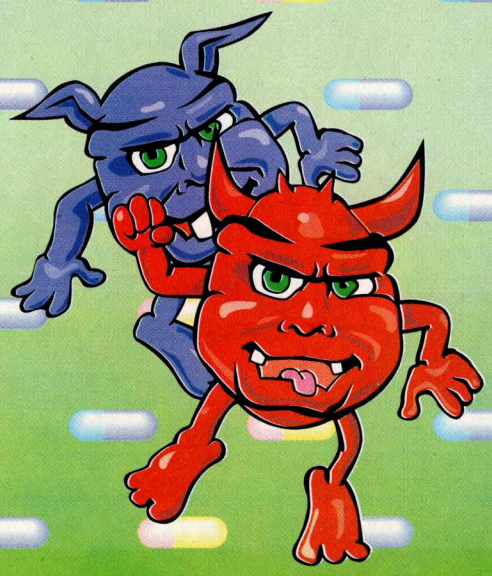
Wenn Du im Zwei-Spieler-Modus zwei oder drei Linien gleichzeitig verschwinden läßt, fallen zusätzliche Kapseln in den Bildschirm Deines Gegners. In den niedrigeren Levels ist es besser, zu versuchen, alle Viren zu beseitigen, als zwei oder mehr Linien gleichzeitig verschwinden zu lassen. Aber von Level 10 an, verschafft es Dir einen Vorteil, wenn Du Doppel - oder Dreifachlinien erreichst, denn dadurch wird der Bildschirm Deines Gegenspielers übergehen!

Spiel Reset

Wenn die Flasche ein bißchen zu virenverseucht aussieht, drücke und halte den Select, Start, A und B Knopf, um das Spiel neu zu starten. Das funktioniert auf dem Game Boy™ und dem NES.

Zwei-Spieler-Matches fair gestalten

Wenn Du gegen einen Freund spielst, der noch nicht so viel Erfahrung mit Dr. Mario hat, wähle für Dich einen höheren Level aus, damit eure Ausgangsposition ungefähr gleich ist. Auf diese Weise, bleibt das Spiel für beide interessant und herausfordernd!

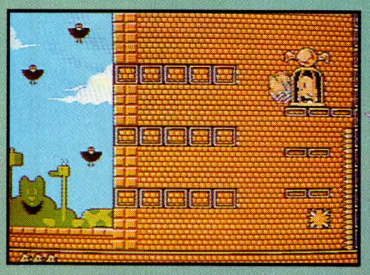


THE NEWZEALAND STORY

Die Suche des Kiwi

Wally, das böse Walroß, hat all diese hilflosen Kiwis an Zoos überall in Neuseeland verkauft. Tiki muß durch das ganze Land ziehen, um seine Freunde aus der erzwungenen Gefangenschaft zu befreien. Das wird nicht leicht sein, da Tiki nur mit seinem Pfeil und Bogen bewaffnet ist und Hunderten von Wally's schlimmen Freunden begegnen wird, wie z.B. den ärgerbringenden fliegenden Teddybären und dem hinterhältigen Kool Koala, der alles tun würde, um ihn davon abzuhalten, seine Freunde zu erreichen.

Eines sonnigen Nachmittags, als all die kleinen Kiwis fröhlich diejenigen Spiele spielten, die Kiwis am liebsten haben, wurde der Frieden ihrer Gemeinschaft plötzlich erschüttert. Ein dunkler Schatten in Form des riesigen Wally Walrus lauerte über ihnen und beendete ihre fröhlichen Kiwispiele. Mit einem Schlag seiner gewaltigen Flossen sammelte er all die kleinen Kiwis ein und steckte sie in einen Sack. Nur ein Kiwi namens Tiki schaffte es zu entkommen. Als er sah, wie seine Freunde in die Ferne weggebracht wurden, schwor er, sie alle zu retten und sie sicher nach Hause zurückzubringen...



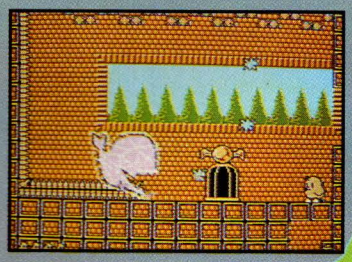
Die Hausmeister

Jede der fünf verschiedenen Welten wird von einem von Wally's Kumpel bewacht und Tiki wird es nicht leicht haben mit diesen Kerlen, die sicher nicht einfach zu Seite treten werden.

Kool Koala

Der Wal

Der Wal ist ein hungriger Bursche, der keinen Thunfisch mag! Wenn er Tiki gefressen hat und er sich im Magen des Wals befindet, schieße konstant auf die Magenwände, während Du den tödlichen Tropfen, die von oben kommen, ausweichst.



Der Octopus

Der Octopus hat wirklich einige Tricks im Ärmel und bombardiert Tiki mit tödlichen Schlägern. Verwende die Vorsprünge, um auszuweichen und feuere auf den schlüpfrigen, achtarmigen Feind was Du nur kannst!

Flying Teddy

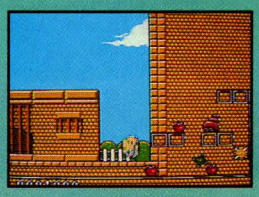
Die Mumie

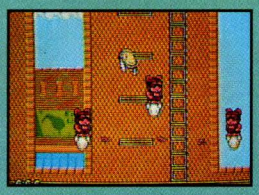
Wow, die sieht ja zum Fürchten aus! Dieser Feind besitzt eine ziemlich gute Feuerkraft und es wird sehr schwierig sein, ihn zu besiegen. Ein hilfreicher Tip ist es, Bomben in Deinem Arsenal zu haben, bevor Du in den Kampf gehst - und verwende die Vorsprünge, um der Rückantwort auszuweichen.

Eine Reise durch das ganze Land ist nicht leicht und Tiki muß in Topform sein, wenn er die verschiedenen Welten im Spiel besucht und sich mit immer schwierigeren Verhältnissen und größeren Gefahren herumschlagen muß.

Auckland...

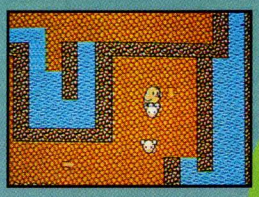
Auckland ist die erste Welt und ist ziemlich einfach, damit Du Dich an die Steuerung und die Eigenheiten des Spiels gewöhnen kannst. Kapere Dir einen Ballon und los geht's!





Waitomo Höhlen...

Diese Höhlen scheinen eher einem Kiwi-Alptraum zu ähneln, als einem Zoo. Es gibt aber trotzdem Arbeit zu erledigen, also kundschafte das verwirrende Terrain aus und zeige diesen Feinden, aus welchem Holz Du geschnitzt bist!

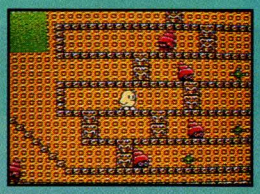


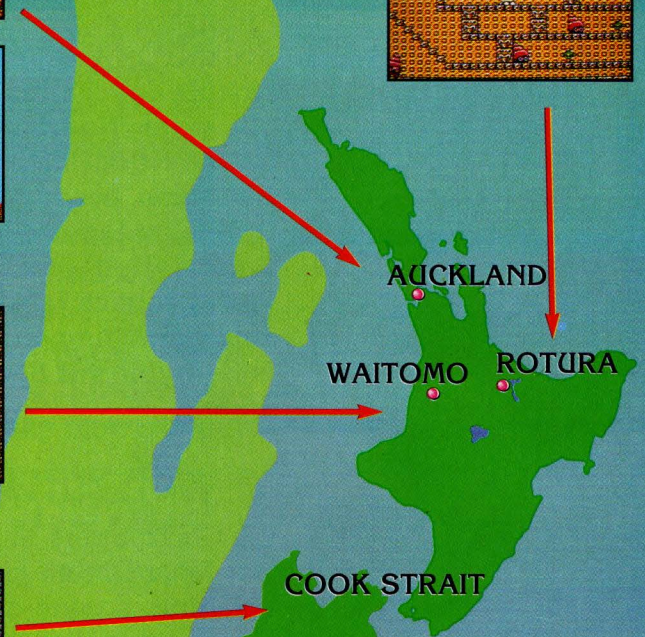
Cook Strait...

Tiki muß an Bord eines schwer bewaffneten Bootes von konspirativen Piraten. Er muß auch ziemlich viel unter Wasser schwimmen.

Rotorua...

Nun wird es langsam ernst, denn Rotorua ist wie ein riesiges Labyrinth. Lenke Tiki durch jeden Level, indem Du die Pfeile zu Hilfe nimmst. Du wirst Dir die Federn naß machen müssen, wenn Du zu Deinen Freunden gelangen willst...





Mount Cook...

Das Endziel von Tiki.

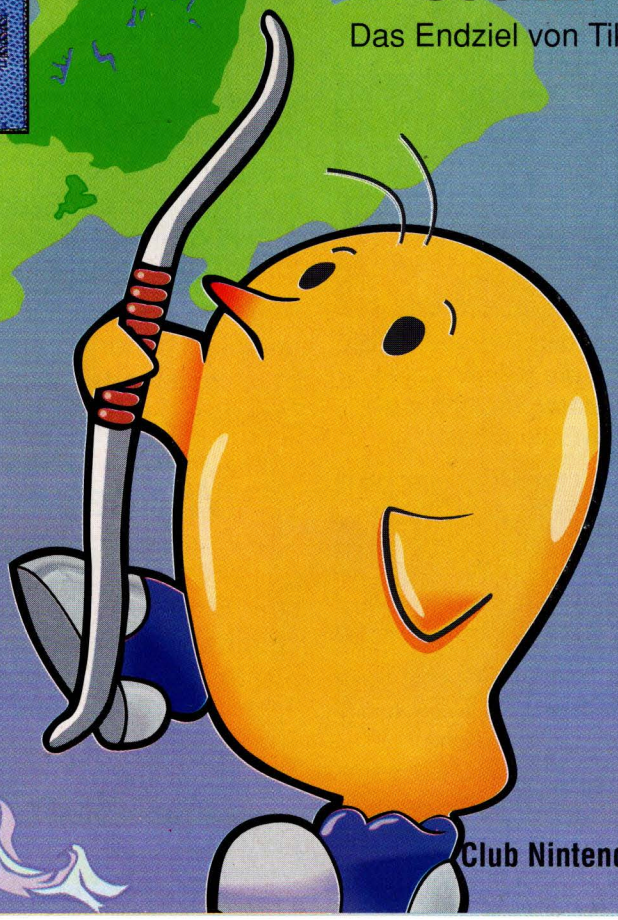
Abkürzungen!

Auf dem Weg kann Tiki einige Warp-Fenster finden, die es ihm ermöglichen auf seiner anstrengenden Reise eine Abkürzung zu nehmen, er wird jede Hilfe brauchen, die er bekommen kann!

Warps können nur an bestimmten Plätzen gefunden werden.

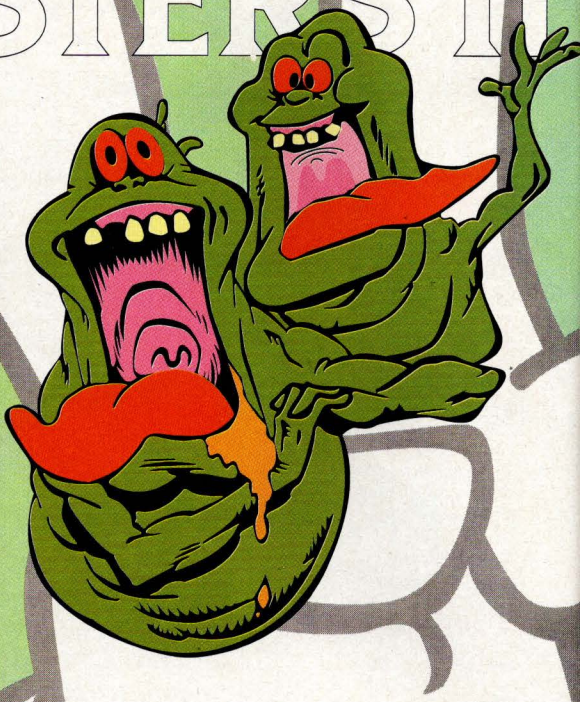
Nachdem Du geschossen hast, um es zu finden, springe hinein...

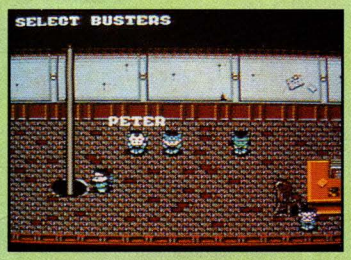
...und Du kommst ein bißchen weiter im Abenteuer voran!



NEW

GHOSTBUSTERS II

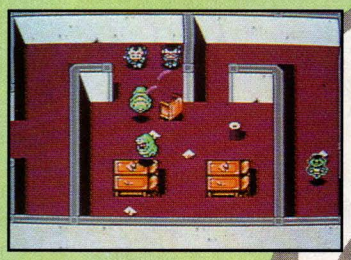




Wähle Dein Team

Wir sind bereit, Ihnen zu glauben!

Die Busters sind wieder da! Noch einmal sind sie erschienen, um die Straßen von Schleim zu reinigen, Spukhäuser auszuräumen und einen eigenartigen Spuk zu vernichten - alles im Namen der Wahrheit, Bescheidenheit und auf dem American Way (für einige tausend Dollar). Also, schnapp Dir Deine Superfallen, schnall Dir den Protonenpack um und geh los, um einen Schleimball namens Vigo zu finden, der mit dem Ende der Welt droht!



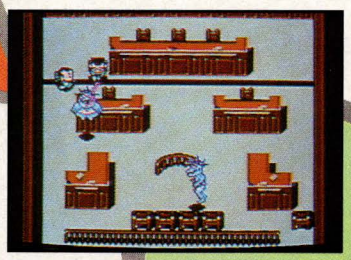
Fange diese Phantome!

Wen ruft man an?

Die Ghostbusters sind eine Gruppe von vier Männern, die das Übernatürliche unterdrücken und glauben besonders klug zu sein. Jeder ist entschlossen, Vigo's bösen Absichten ein Ende zu setzen. Wähle zwei der vier aus, einen, der die Geister mit dem Protonenstrahl lähmt und den anderen, der mithilft das Ganze aufzuräumen, indem er die Geisterfalle bedient.

Sie werden größer und böser je weiter...

Unsere beiden Ghostbuster marschieren durch geisterverseuchte Gebiete, machen Spektren und befreien die Stadt von ihren unwillkommenen paranormalen Besuchern. Es kann einige Spiele lang dauern, bevor Du die Steuerung komplett beherrscht, doch es wird Dir bald zu zweiten Natur werden, die Geister nach Deinem Willen zu fangen!

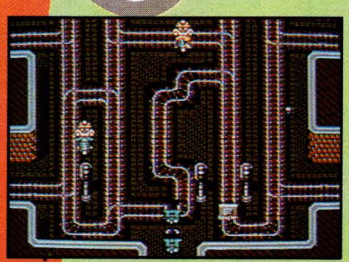


Richte den Protonenstrahl auf die geisterhaften Wächter, bevor Du die Falle öffnest.

Wir haben keine Angst...

Die Szenerie von NGB II ist der Originalversion nicht unähnlich, aber das Spielgefühl ist ein völlig anderes!

Die paranormale Party beginnt in einem riesigen Spukhaus, wo manische Geister und Kettensägen-Spektren im Auftrag von Vigo, einem alten Krieger, der die Absicht hat, das Portal zwischen Normalität und dem Übernatürlichen zu öffnen, ihr Unwesen treiben. Begleite Deine Buster durch die Ballsäle und Badezimmer dieses Dämonengebietes und fange die übernatürlichen Feinde in einer Falle, aus der es kein Entkommen mehr gibt! Pfeile zeigen Dir den Weg, wenn Du einen Raum gesäubert hast, dann kannst Du weitere Dinge sehen, die nicht von dieser Welt sind.

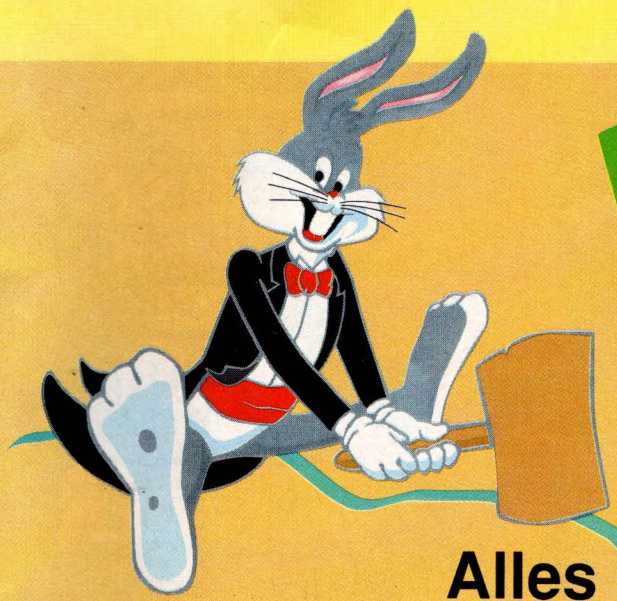


Unheimliche übernatürliche U-Bahnen!

Die Untergrundbahn ist Deine nächste Station, dieses Mal mußt Du Dich mit verstorbenen Minenarbeitern beschäftigen, die zurückgekommen sind, um weiterzuarbeiten - sehr unheimlich! Weiche ihren Äxten aus und bleib am Leben - auf der anderen Seite wirst Du niemandem nützen!

Den Kopf über dem Schleim halten

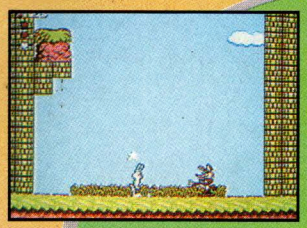
"The New Ghostbusters II" beinhaltet einige der besten Momente des Kinofilms, inklusive eines tollen Remix des Titelsongs. Ein Spiel, das einen Versuch wert ist!



THE BUGS BUNNY™ BIRTHDAY BLOWOUT

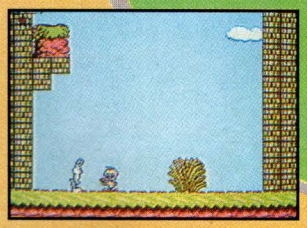
Alles Gute zum Geburtstag Bugs!

Bugs Bunny, der jetzt fünfzig Jahre jung ist, wurde zu einer Party zu seinen Ehren eingeladen. Doch all die anderen Zeichentrickfiguren sind eifersüchtig auf die Aufmerksamkeiten, die Bugs bekommt. Sie haben beschlossen, den Ehrengast davon abzuhalten, sein Fest zu erreichen! Der alte Bugs wird einige Hilfe brauchen und hier kommst Du ins Spiel! Führe den berühmten Hasen durch eine ganze Welt voller heimtückischer Fallen und trickse alle anderen Bildschirmstars aus, damit Bugs diese spezielle Geburtstagsfeier erreicht!



Daffy Duck schlagen

Tweetie Pie treffen



Wile E. Coyote austricksen!

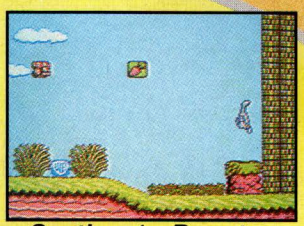
Figuren und Fallen!

Ein ganzer Berg von verrückten und tollen Erfindungen kommen Bugs in den Weg, während er versucht, das Fest zu erreichen. Jede Menge Zeichentrick-Kreationen stellen sich ihm entgegen, dazu gehören auch bösartige Prügel, die Bugs in den Boden hämmern wollen, herumspazierende Zeitbomben, die explodieren, wenn man ihnen zu nahe kommt und einige ziemlich lustige, aber hinterhältige Seifenschachteln, die Blasen in Deine Richtung feuern. Das kann nur im Zeichentrickfilm passieren...

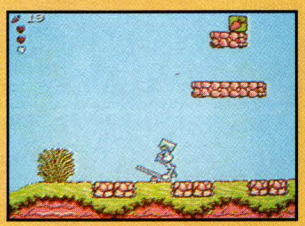
Am Ende jeden Abschnittes begegnet Bugs einem seiner Kollegen vom Film. Du mußt die große Karotte bekommen, um in die nächste Stufe zu gelangen - um sie zu finden, könnte es sein, daß Du den Gegner, der Dir gegenüber steht, besiegen mußt...

Zum Feiern geboren!

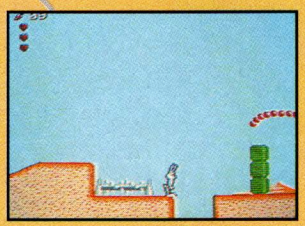
Trotz all der Hindernisse und Feinde, die dem heldenhaften Bugs in den Weg kommen, hat er immer noch die Absicht, an seiner Geburtstagsfeier teilzunehmen. Mit einem Hammer, um die verrückten Hindernisse, wie Fliegen, zu treffen und mit seiner Liebe zu Karotten, die ihm Bonusleben bringen kann, begibt er sich auf die lange und gefährliche Reise, auf der unsagbare Überraschungen auf ihn warten...



Section 1 - Benutze die Wippe, um in neue Höhen zu gelangen.



Section 1 - Tauche in die Brunnen, um einen Bonus zu bekommen.



Section 2 - Achte auf die Spitzen, die in der Wüste wohnen

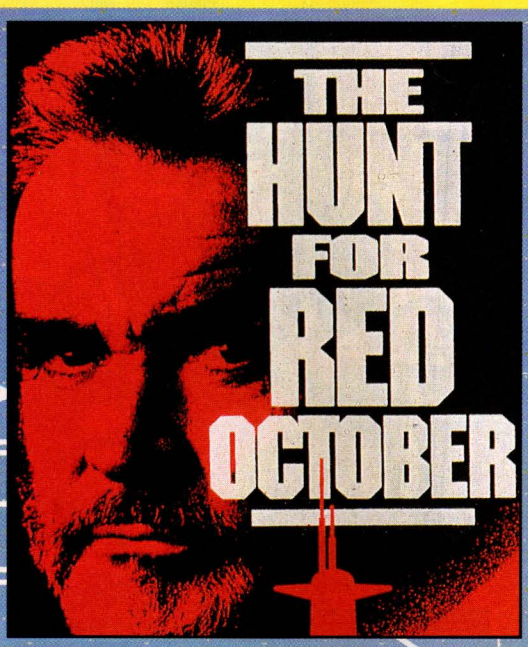
Bugs Bonus Bonanza!

Nach der Beendigung einer Stufe, kann Bugs an einem Lebensauffrischungs-Spiel teilnehmen. Im ersten Spiel muß Bugs eine Serie von Zahlen aufreihen, um diese begehrten Leben zu bekommen. Das Willy Weasle Bonusspiel zwingt unseren Helden mit den großen Ohren dazu, so viele Wiesel wie möglich mit dem Hammer zu treffen!

Mach Dich fertig...

...für die ultimative nautische Herausforderung, wenn Du das Geheimnis und die Intrigen von "The Hunt for Red October" enthüllst. Das Spiel basiert auf dem Filmhit, der das Schicksal eines russischen U-Bootes und seiner Rebellencrew auf dem Weg zur amerikanischen Küste und damit in die Freiheit verfolgt.

Der Film war ein Erfolg, als er vor einigen Jahren in den Kinos lief und auf Video war er genauso beliebt. Der immer sehr populäre Sean Connery spielte den Kapitän des Bootes auf der Suche nach Asyl. Er hat nicht nur eine schwere Zeit, weil er durch feindliche Gewässer steuert, sondern wird auch noch von der gesamten Roten Flotte verfolgt. Er ist aber fest entschlossen, das hochentwickelte U-Boot nicht in feindliche Hände fallen zu lassen.



U-BOOT DATENFILE

KLASSE: ***TYPHOON***
Prototyp mit vollem Nuklearantrieb. Sicherheitscode 1

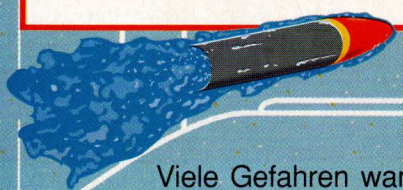
CREW ANFORDERUNGEN: ***24***
Crew ausgesucht nach speziellen Fähigkeiten. Top-Personal der Roten Flotte.

HAUPTWAFFEN: ***RAKETEN, TORPEDOS***
Weitstrecken-Zielverfolgung möglich.

RADAR: ***SONAR*** **- Komplette Abtastung des gesamten Gebietes.**

NUKLEARE MÖGLICHKEITEN: ***VOLL***
Voll beladen mit taktischen Nuklearraketen.

SPEZIELLE MÖGLICHKEITEN: ***CATERPILLAR, E.C.M.***
Ausgerüstet mit dem revolutionären Caterpillar-Antrieb, der das U-Boot für den Sonar unauffindbar macht. E.C.M. Lockbojen eingepaßt.



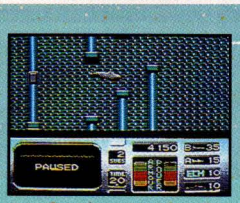
Viele Gefahren warten in den dunklen Tiefen des Atlantiks auf Dich. Steuere Deinen Weg durch die komplexen Sicherheitsvorkehrungen des sowjetischen Hafens und brich in die Freiheit aus.

Dein Kommando der Red October ist lebenswichtig und Du mußt Dir die Route gut überlegen. Wähle Deinen Weg zwischen den Mini-U-Booten, bewege Dich vorsichtig durch die Wachlinien und bete, daß die Stahlsicherheitstüren Dir nicht ins Gesicht schlagen!

Feuer Torpedo Eins!

Sonarboje geradeaus!

Das Tor zur Freiheit?



Beeile Dich bei diesen Barrieren...

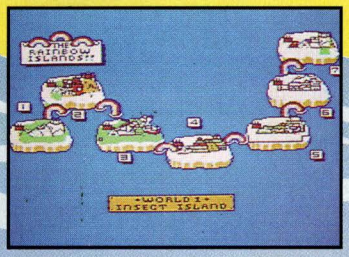
Fahre die Panzertürme aus!

Täusche das Sonar durch den Caterpillar-Modus...

Halte Dich auf Deinem Sitz fest! Bub und Bob sind wieder da, mit ihrem bisher spannendsten und färbigsten Abenteuer! Die Rainbow Islands befinden sich in einer abgelegenen Ecke der Welt. Sie wurden von bösen Mächten überfallen und jetzt liegt es an Bub und Bob, die Farbe wieder in die Wangen dieses einst so glücklichen Landes zu bringen!

RAINBOW ISLANDS

Inselhüpfer



Und los geht's!

Es gibt insgesamt sieben vielfarbige Rainbow Islands, jede mit einem unterschiedlichen Thema über vier Stufen und einer sehr großen Anzahl an Feinden. Spielzeugpanzer führen den Angriff auf Combat Island, winzige Füße tragen die Feinde auf Insect Island und es gibt einen echt großen Kerl, der am Ende jedes Landes auf Dich wartet! Die Dinge haben sich wirklich verschlimmert, seit Bub und Bob das letzte Mal auf dem Bildschirm waren...

Den Schrecken von Combat Island entgegentreten.

Mit dem Ungeziefer auf Insect Island fertig werden.

Die Geheimnisse des Erfolges

Um jede Stufe zu beenden, mußt Du Dir den Weg bahnen, indem Du eine Leiter aus Regenbogen aufbaust. Diese Regenbogen können auch dazu verwendet werden, um alles, was Dir zu nahe kommt, abzuwehren. Schnapp Dir immer die Gegenstände, die besiegte Feinde zurücklassen - sie könnten sehr nützlich sein! Zum Beispiel, helfen Dir Schuhe, schneller zu laufen, rote Tränke geben Dir die lebenswichtigen Doppelregenbogen, während Diamanten eine ganz spezielle Verwendung haben...

Weiche der Spinne aus, indem Du rechts stehst.

Sammle die Diamanten in einer bestimmten Reihenfolge, um eine Überraschung zu erleben!

Die Wächter am Ende jedes Levels brauchen mehr als einen Regenbogen, um besiegt zu werden. Das erste Monster mit Insektenaugen, dem Du begegnest, ist eine Spinne. Um sie zu besiegen, stelle Dich in die rechte Ecke und bombardiere sie mit Regenbogen. Aber sei gewarnt -jeder Wächter verlangt eine unterschiedliche Technik, um besiegt zu werden!

Die Inseln retten

Es wird sicher nicht einfach sein, die Inseln von ihren unwillkommenen Besuchern zu befreien, aber Bub und Bob sind spezielle Helden - wenn es einer schaffen kann, dann diese beiden! Dieses Abenteuer ist auch ziemlich speziell und geeignet für jeden, der schnelle Spiele liebt!

Jackie Chan's Action Kung Fu™

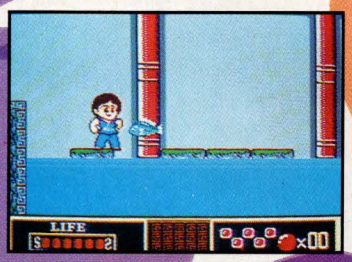
Drücke Dich orientalisch aus

Wir befinden uns mit diesem extravaganten Spiel im Orient, um die Geheimnisse des Ostens zu entdecken. Mit uns ist Jackie Chan und seine Kung Fu Zauberei. Die Action erstreckt sich über das gesamte Spiel, während Du Jackie durch einige tolle orientalische Szenen führst, wo er gegen ein paar bösartige östliche Feinde kämpft und dabei all sein Können einsetzen muß!

Ein blitzartiger Spin-Kick

Ein kraftvoller Sprung-Kick

Hol Dir die Glocke, um in den Bonuslevel zu gelangen...



Den Piranha-Fischen ausweichen

Über die Plattformen springen

Die uralte Kunst des Kampfes

Jackie ist bekannt als einer der größten Vertreter der uralten Kunst des Kung Fu und wir sollten da keinen Zweifel aufkommen lassen! Dieser Bursche kennt einige ziemlich furchterregende Bewegungen, die ihm gerade recht kommen, wenn er über die staubigen Straßen von China reist.

Sammle die Angriffsgegenstände, damit Jackie die Möglichkeit hat, seine Feinde mit Spezialangriffen zu bekämpfen. Der Doppeldrehungs-Angriff, macht es Jackie möglich, seine Feinde mit einem Schlag zu schwächen. Verwende die "Himmels Attacke", um fliegende Feinde zu besiegen und der "Tornado" wird es Dir erlauben, Dir Deinen Weg durch die Gegner zu wirbeln. Zum Schluß gibt es noch die "Psychowelle", die Deinen Feinden eine schmerzhafte Lektion erteilen wird.

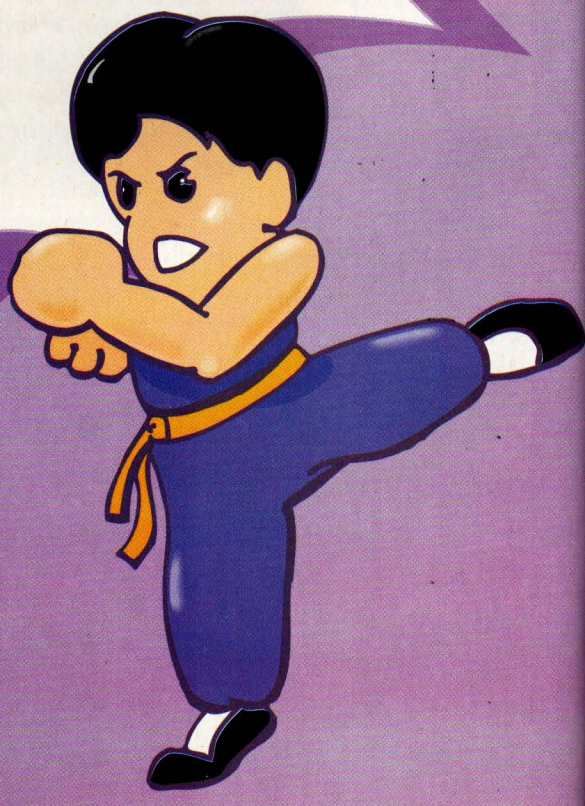
Orientierung im Orient

Jackie's Abenteuer beginnt außerhalb eines riesigen Tempels. Sogar der erste Teil seiner anstrengenden Reise ist voller Gefahren, denn er muß gegen wilde Tiger und scimitar-schwingende Samurais kämpfen! Stachelfallen bedrohen Jackie, er kann aber ein Extraleben gewinnen, wenn er die Glocke nahe dem Start des Levels läutet...

Buddhadoma bekämpfen

Sobald er sich im Inneren des Tempels befindet, muß er sich mit den menschenfressenden Piranhas beschäftigen und darf nicht von umkippenden Plattformen in einen riesigen Teich fallen. Seine Geschicklichkeit wird noch einmal gefordert, wenn er die schwach beleuchteten Höhlen betritt, wo Plattformen plötzlich und ohne Vorwarnung nach oben schnellen!

Wenn Jackie es schafft, an den vielen Hindernissen vorbeizukommen, nicht zu vergessen, die endlose Liste der Feinde, kommt er zum ersten Kampf mit einem Boß. Den Anfang macht Buddhadoma, der mit seinen schlagenden Armen und seinem zerstörerischen Appetit nicht besonders einladend wirkt! Mache diesen großen Bösewicht fertig, indem Du ihm zwischen die Augen schlägst - sobald er besiegt ist, kann Jackie in die nächste aufregende Stufe seines Abenteuers weiterreisen!



Reise zum Mittelpunkt der Erde

BLASTER MASTER

Du bist der heldenhafte Jason und betrittst die Unterwelt der fauligen Mutanten und der radioaktiven Nagetiere, in diesem spannenden Abenteuer Game Pak. Mit zahlreichen Levels, zwei Arten von actionreichen Bildschirmen und aufregenden Zusammentreffen mit mutierten Feinden aller Art, wird Blaster Master vor allem bei denjenigen beliebt sein, die ein anregendes Abenteuer suchen!

Transport in die Zukunft

Das Blaster Master Fahrzeug ist ein tolles Gerät. Es kombiniert flüssige Bewegungen mit mächtigen Waffen. Am Start des Spiels gibt es drei Waffen, Zielraketen, Donnerschläge und Multisprengkopf-Raketen. Du mußt die jeweiligen Energiebehälter finden, um Munition für diese Zusatzwaffen zu finden, damit Du sie verwenden kannst, sonst bist Du gezwungen, bei den wenig effektiven Kanonen zu bleiben. Wenn Du die Endwächter eines Levels besiegst, bekommst Du mehr Power...

Ein Blick auf die Action

Ein Großteil der Action wird von der Seite gesehen, damit siehst Du auch was los ist, wenn Du in Deinem Blaster Master Fahrzeug sitzt. Trotzdem, wenn Jason aus seinem Gefährt springt und durch eine Tür auf dem Bildschirm geht, wechselt das Bild zu einer vergrößerten Sicht von oben und bringt Dich damit noch näher an die Action.

Jason und die Mutanten

Es gibt acht supertolle Levels, in jedem wartet eine komplexe Landschaft auf Jason. Im Grunde geht es darum, die umliegende Gegend zu durchsuchen und Türen zu finden, damit Du Deine Munitions- und Energievorräte wieder auffüllen kannst. Das Ziel ist es, an das Ende jeder Stufe zu gelangen und den wartenden Endboß zu besiegen, was nicht ganz leicht ist. Sobald Du das erledigt hast, kannst Du eine neue Kraft aufsammeln und zur nächsten Herausforderung weitergehen...

Das Abenteuer beginnt in einer heruntergekommenen Höhle, die nur von lebensstehlenden Mutanten bevölkert wird. Du mußt Dich durch diesen ersten Abschnitt kämpfen, indem Du allen Gefahren ausweichst und es bis zur ersten Tür schaffst.

Sobald Du durch die Tür gelangt bist, kommst Du in ein noch größeres Gebiet, das aus versteckten Türen und Überraschungen unter Wasser besteht. Du kannst aus Deinem Fahrzeug aussteigen, um durch die Türen zu gehen, dadurch ändert sich der Blickwinkel nach oben. Sobald Du in diesen Regionen bist, mußt Du herumsuchen, um Energieverstärker zu finden.

Um den ersten Boß zu erreichen, mußt Du Dich auf die rechte Seite der Höhlen zu bewegen, ins Wasser eintauchen und weiter nach rechts fahren, bis Du eine Leiter erreichst. Springe aus dem Fahrzeug und klettere auf das Schicksal zu, das schon auf Dich wartet...

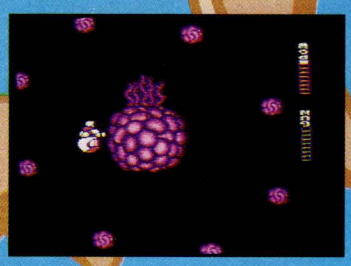
Das ist nur ein Blick auf dieses große Abenteuer! Die Action kommt nicht nur geballt auf Dich zu, auch die Steuerung und die Graphiken sind so fließend, daß sie kompletten Spielspaß ermöglichen! Ein packendes Spiel!

Seitenansicht

Blick von oben

Hier bist Du ganz auf Dich allein gestellt!

Unterwasser-Abenteuer



Den ersten Boß bekämpfen

Kampf in einer Geheimregion.

SNAKE'S REVENGE™

Noch einmal in die Bresche springen...

"Snake's Revenge" fängt dort an, wo "Metal Gear" aufgehört hat und wirft Dich noch einmal in den Strudel von Spionage und Terrorismus! Seit er den schrecklichen Colonel Cataffy besiegt und die Bedrohung durch die Metal Gear Superwaffe beendet hat, gönnte sich Solid Snake eine wohlverdiente Ruhepause. Aber nun ist er wieder gerufen worden, denn Cataffy hat ihre frühere Begegnung irgendwie überlebt und eine noch mächtigere Superwaffe gebaut, um wieder die ganze Welt zu erpressen!

Super Spionenkontakte

Dieser Spion ist keine Schlange im Gras - er ist nur völlig austrainiert in allen Kampftechniken und seine Intelligenz ist so rasierklingenscharf, wie das Messer, das er mit großer Geschicklichkeit führt. Trotzdem, auch er braucht Hilfe, also sind drei andere Spione gerufen worden, um ihm mit Rat und Tat zu Seite zu stehen. Sie können mit einem Transceiver kontaktiert werden, aber achte auf die Batteriestärke!

J.T. - Er wird Dir vor allem in den Anfangsstufen des Auftrages helfen.
NICK MYER - Er ist bekannt für sein cooles Verhalten und hilft Dir aus verzwickten Situationen.
JENNIFER X - Diese Dame trägt mehr als ein Geheimnis mit sich herum, aber sie hat doch immer nützliche Informationen für Dich.

Du kannst auch Wissen aus Gefangenen herausbekommen, sogar aus feindlichen Kommandos - mit Hilfe von ein wenig Wahrheitsgas. Denke daran, je mehr Gefangene Du machst, oder je mehr Soldaten Du befragst, desto höher wird Dein Rang und damit auch Deine Stärke Dinge zu tragen.

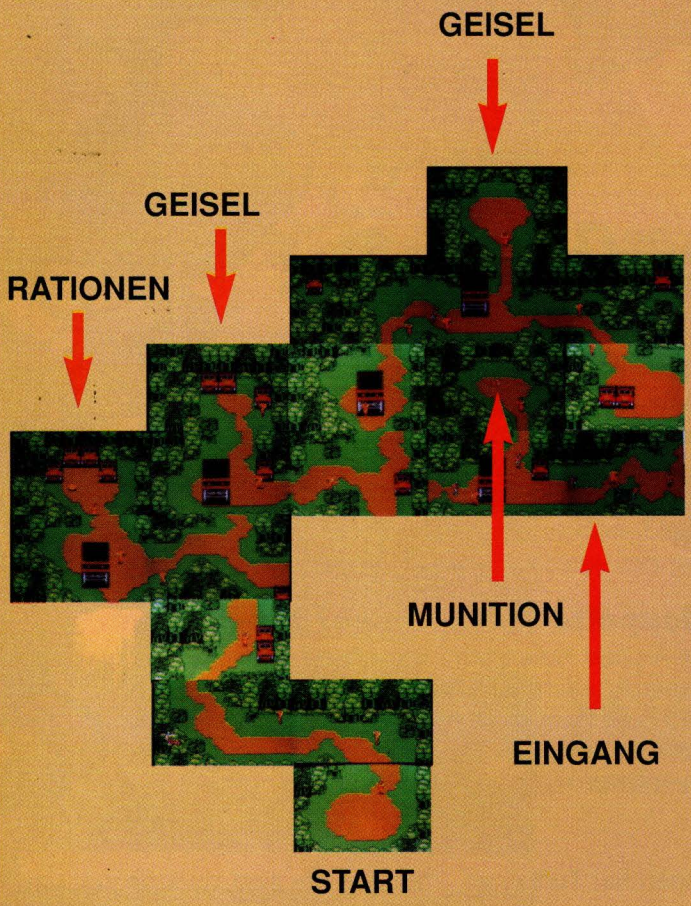
Waffen und Gegenstände

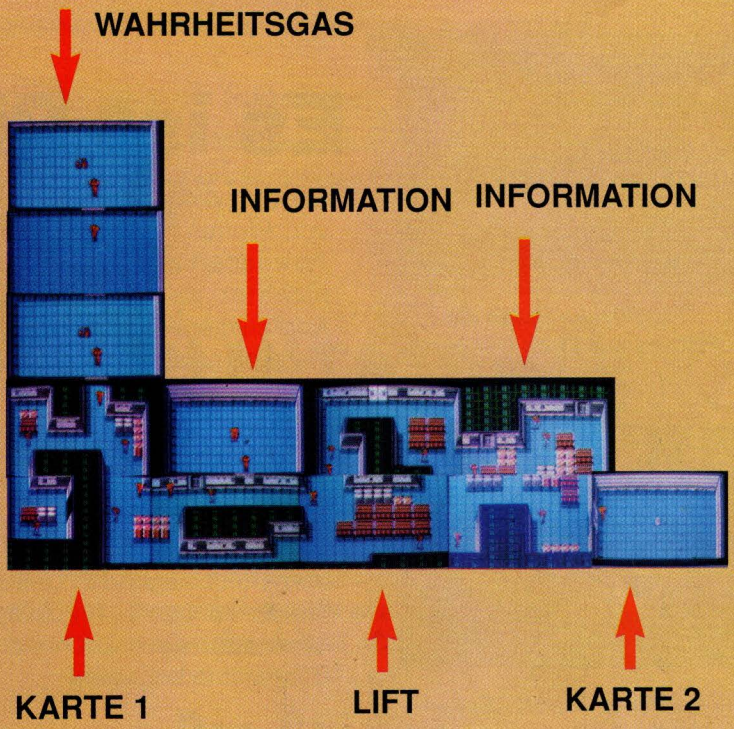
Snake's Revenge ist mehr als ein Such- und Sammelspiel. Tarnung und Stille sind von immenser Bedeutung, genauso wie ein guter Orientierungssinn! Trotzdem spielen die Gegenstände und Waffen eine Hauptrolle in der Mission, also mach Dir in der Spielanleitung eine Liste und achte darauf, daß Du jede Ecke und Nische durchsuchst. Die wichtigsten Gegenstände sind die acht Schlüsselkarten, die es Dir erlauben, Dich frei auf der Basis zu bewegen. Es wird immer schwieriger, sie zu finden, da die späteren schwer bewacht und gut versteckt sind.

Ein ganzes Arsenal an Waffen steht Dir während des Spiels zur Verfügung, von Handfeuerwaffen und Granaten bis zu Gewehren und Minen. Es könnte eine gute Idee sein, zuerst den Schalldämpfer zu finden, bevor Du das Feuer auf feindliche Soldaten eröffnest, die sich Dir dauernd in den Weg stellen, sonst wüßte bald jeder über Dich und Deine Mission Bescheid!

Hinter den feindlichen Linien

Verwende unsere exklusive Karte, um in die feindliche Burg einzubrechen. Damit begibst Du Dich in eines der spannendsten Abenteuerspiele, die es zur Zeit gibt!





Super Strategien

Weiche den Suchlichtern auf jeden Fall aus...

Bleibe aus der Schußlinie der Soldaten und greife mit Deinem Messer an, um unentdeckt zu bleiben.

Gehe in den "Eingang"-Bildschirm in der rechten unteren Ecke, damit man Dich nicht sehen kann. Beantworte den Anruf, dann lehne Dich zurück und sieh Dir die Show an!

Sobald Du die Karte Nummer 1 gefunden hast, gehe durch die oberste Tür, um den Schalldämpfer zu finden.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES® II THE ARCADE GAME

Flugkicks - Holen die Füllung aus ihren Gegnern!

Normaler Angriff - Einige von diesen und sie werden die weiße Fahne schwenken!

Spezialangriff - Ein bißchen schwer in den Griff zu kriegen, aber das Resultat ist spektakulär!

Turtle-Umarmung - Die Turtles müssen schnell reagieren, um sich aus diesem schweren Griff zu befreien!

Es ist Pizza Time!

Sie sind wieder da! Mitten unter Cowabunga Schreien und Stößen von Pfefferonipizza, kommen die Turtles noch einmal aus den Abwasserkanälen, um gegen Shredder und seine Foot Clan Monster zu kämpfen! Dieses Mal wird Shredder von zwei Kopfgeldjägern begleitet, die die Absicht haben, aus den Turtles eine ziemlich unappetitliche Suppe zu bereiten! Werden sie in der Lage sein, diese neue Bedrohung abzuwehren oder steht die Welt vor einer Zukunft unter der schlimmen Herrschaft des verschlagenen Shredder?!

Schließe Dich für doppelte Turtle Power zusammen!

Alle vier Turtles sind in dieser Arcade Konversion vorhanden. Wähle zwischen dem katana-benutzenden Leonardo, dem Nunchukaexperten Michelangelo, dem bo-schlagenden Donatello oder dem sai-schwingenden Raphael. Zwei Spieler können sich zusammentun, um extra Turtle Power zu erlangen, es kann sich aber auch ein einsamer Held auf in den Kampf gegen die Bösewichte begeben!

Schau Dir die tollen Bewegungen der Turtles an - ihre Angriffe sind stark genug, um mit den härtesten Kerlen fertig zu werden!

Das Abenteuer beginnen

Zehn schreckliche Levels, zwei davon gibt es exklu
in dieser Version, warten auf die abgehärteten Turt
Ihre Aufgabe besteht nicht nur darin, die Welt
Shredder zu befreien, sondern auch noch April
seinen gemeinen Klauen zu retten. Das ist immer n
nicht alles, denn zahllose Fallen, Hindernisse
Feinde machen es Dir besonders schwer! Und
dachtest, es wäre toll, ein Turtle zu sein...

Fußsoldaten - Es gibt vier Arten von diesen Burschen und die meisten werden sehr schnell unter dem speziellen Sprung-und-Schlag Angriff zusammenbrechen. Achte auf die Maschinengewehr-Soldaten, da Turtles nicht völlig kugelsicher sind!

Die Party-Tier Akten

Sie sind groß, böse und wollen die Heldentaten der panzertragenden Turtles beenden. Sie warten auch am Ende jedes Levels und stellen mehr als ein kleines Problem dar...

Level 1: Rocksteady

Turtle Taktik: Warte, bis er feuert, dann gib ihm einen Sprungkick und springe sofort zur Seite. Hüpfe über ihn, wenn er läuft und wiederhole den ganzen Vorgang.

Level 2/1: Bebop

Turtle Taktik: Genauso wie bei Rocksteady, doch Bebop ist etwas schneller.

Level 2/2: Professor Stockman

Turtle Taktik: Der Spezialangriff (Sprung und Schlag) sollte diesem Kerl mit dem großen Gehirn gerecht werden. Schlage auf alles, das sich Dir nähert!

Level 3/1: TORA

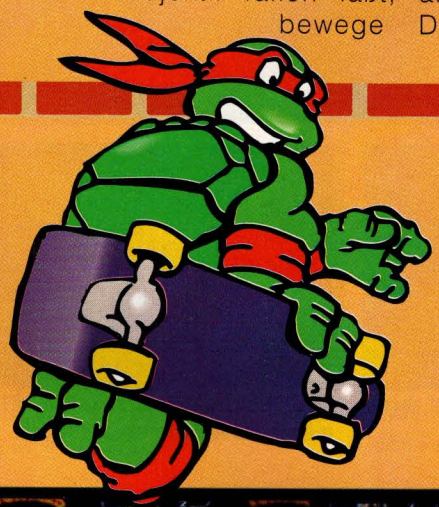
Turtle Taktik: Dieser Kopfgeldjäger wäre besser in seiner Heimatwelt geblieben! Ziele mit Flugkicks auf ihn und ziehe Dich dann schnell zurück. Versuche ihn anzugreifen, bevor er einen Stein fängt, sodaß er das eisige Projektil fallen läßt, aber bewege Dich rasch zur Seite. Das ist nur ein Auszug von dem, was sich als ziemlich mächtige Bande von Kriminellen herausstellt. Trotzdem, wenn Du eine Kombination von Geschicklichkeit, Glück und die erste Gewinntaktik (die gegen Rocksteady) anwendest, sollte es Dir möglich sein, die Widrigkeiten zu überwinden und April vor einem schrecklichen Schicksal zu retten!

Rocksteady

Bebop

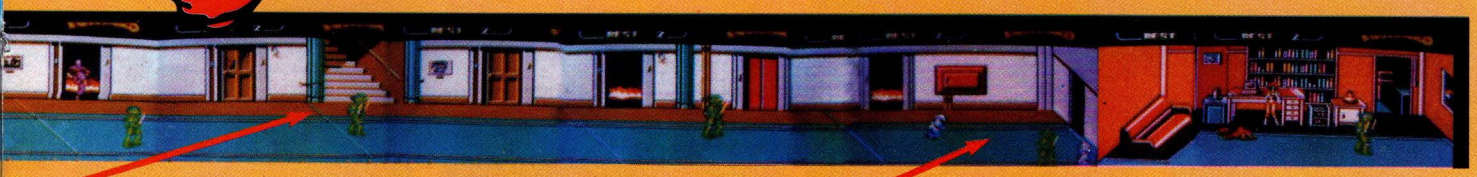
Professor Stockman

TORA



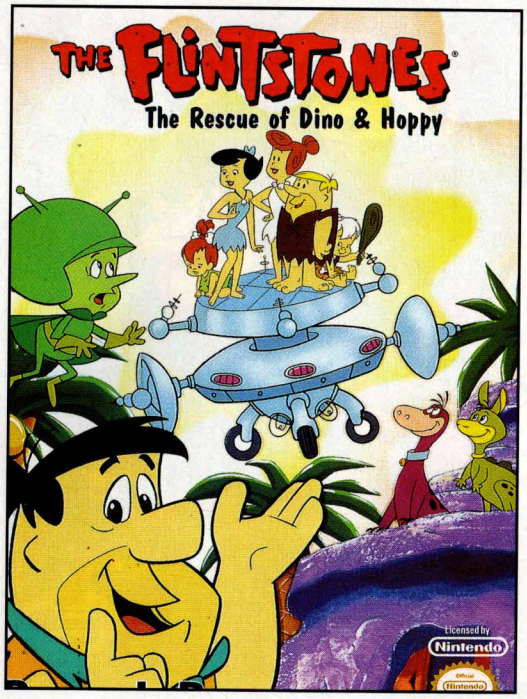
Stufe 1: Vom Feuer und dem Foot Clan

Die Action startet heiß und kommt manchmal sogar noch dem Rösten unserer Helden nahe. Verwende unsere Karte und die exklusiven Tips, um Dir zum Ende des Levels zu helfen - und der Begegnung mit Rocksteady.



Überrollen - Weiche diesen hüpfenden Bällen aus, indem Du zuerst jeden in der Nähe befindlichen Soldaten los wirst und dann den Flugkick über ihnen ausführst, der Dich ja weiter als ein normaler Sprung bewegt.

Roadkill Rodney - Jeder Idiot weiß, daß Mitfahren großer Unsinn ist, also hilf diesen Burschen aus der Klemme, indem Du sie in eine Ecke drängst und sie dabei dauernd angreifst.

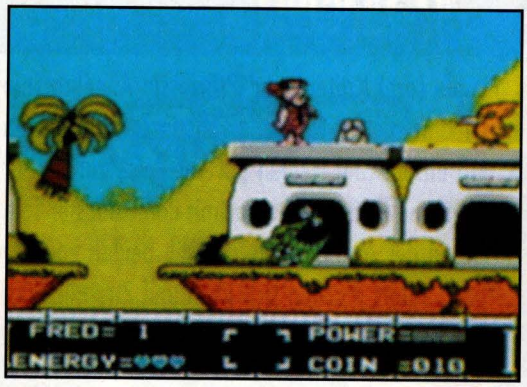


SPIELE - VON UNS UNTER DIE LUPE GENOMMEN!

Brandneue Spiele - brandheiße Testergebnisse! Wir werden versuchen, Euch auf diese Weise einige tolle Spiele genauer vorzustellen. Anfangen wollen wir diesmal mit

THE FLINTSTONES

bei uns auch als Familie Feuerstein bekannt.



Die Geschichte:

Familie Feuerstein lebt friedlich mit dem Außerirdischen Gazoo und ihren Haustieren. Eines Tages werden Dino und Hoppy von Dr. Butler, der in einer Zeitmaschine gelandet ist, entführt. Er zerstört auch Gazoos Zeitmaschine und verstreut die Teile an verschiedenen Orten, damit ihm niemand folgen kann.

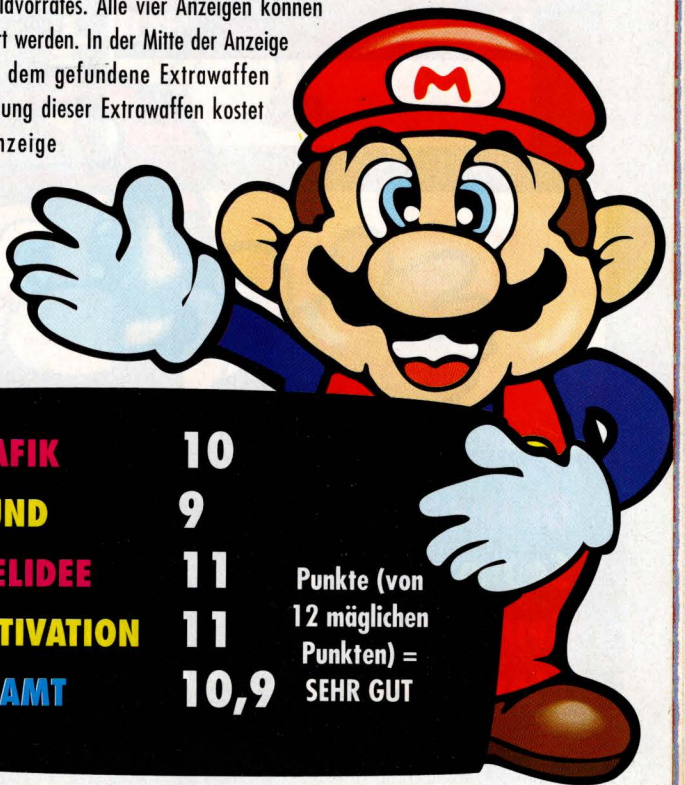
Das Spiel:

Fred muß nun versuchen, alle Teile der Zeitmaschine wiederzufinden, um die beiden Haustiere zu retten. Unten am Bildschirmrand befinden sich die verschiedenen Anzeigen, die über Freds Zustand Auskunft geben: Lebens - und Energieanzeige, eine Poweranzeige, die Freds Schlagstärke anzeigt und die Anzeige des Geldvorrates. Alle vier Anzeigen können durch bestimmte Extras verbessert werden. In der Mitte der Anzeige befindet sich ein Kästchen, in dem gefundene Extrawaffen angezeigt werden. Die Verwendung dieser Extrawaffen kostet Geld, das von der Geldanzeige abgezogen wird.

Viele Extras sind in Fässern versteckt, die mit Freds "Prügel" oder einer Extrawaffe geöffnet werden können. Die gesamte Graphik ist sehr gut gezeichnet und lustig animiert.

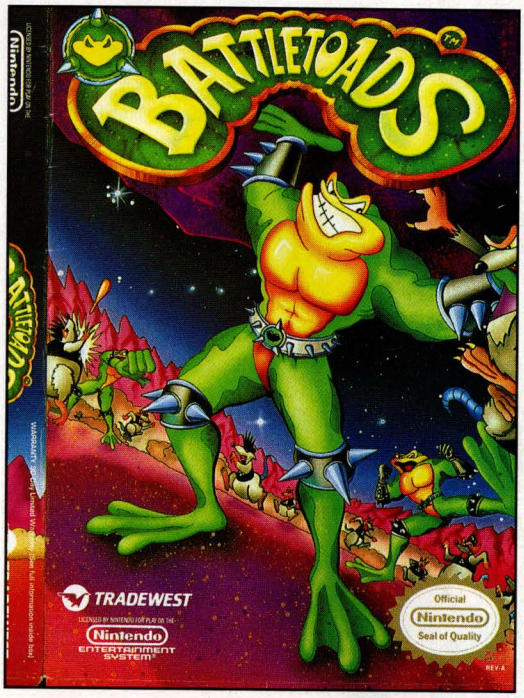
Am Ende jeder Actionszene gibt es natürlich einen Endgegner, der etwas schwerer zu besiegen ist. Nach dem Sieg über den Endgegner bekommt man einen Teil von Gazoos Zeitmaschine.

Danach erscheint eine Übersichtskarte, auf der man mehrere Wege wählen kann. Auf einem Basketballfeld kann man Zusatzleben gewinnen. Zum Schluß sei noch erwähnt, daß man an einigen Stellen auf die Hilfe von Gazoo angewiesen ist.



GRAFIK	10	
SOUND	9	
SPIELIDEE	11	Punkte (von 12 mäglichen Punkten) = SEHR GUT
MOTIVATION	11	
GESAMT	10,9	

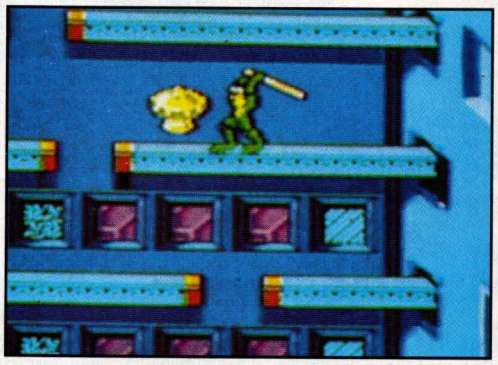
SPIELE - VON UNS UNTER DIE LUPE GENOMMEN!

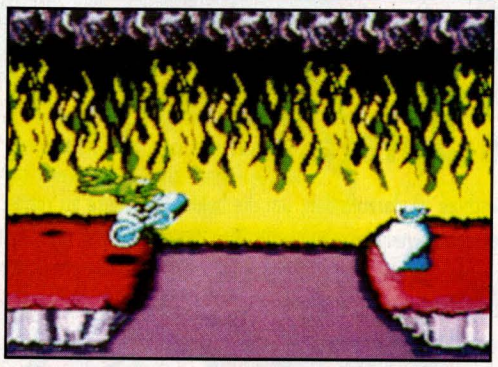


Brandneue Spiele - brandheiße Testergebnisse! Das zweite Spiel, das wir Euch heute vorstellen wollen heißt

BATTLETOADS

und ist eines unserer Lieblingsspiele hier im Club Nintendo!!



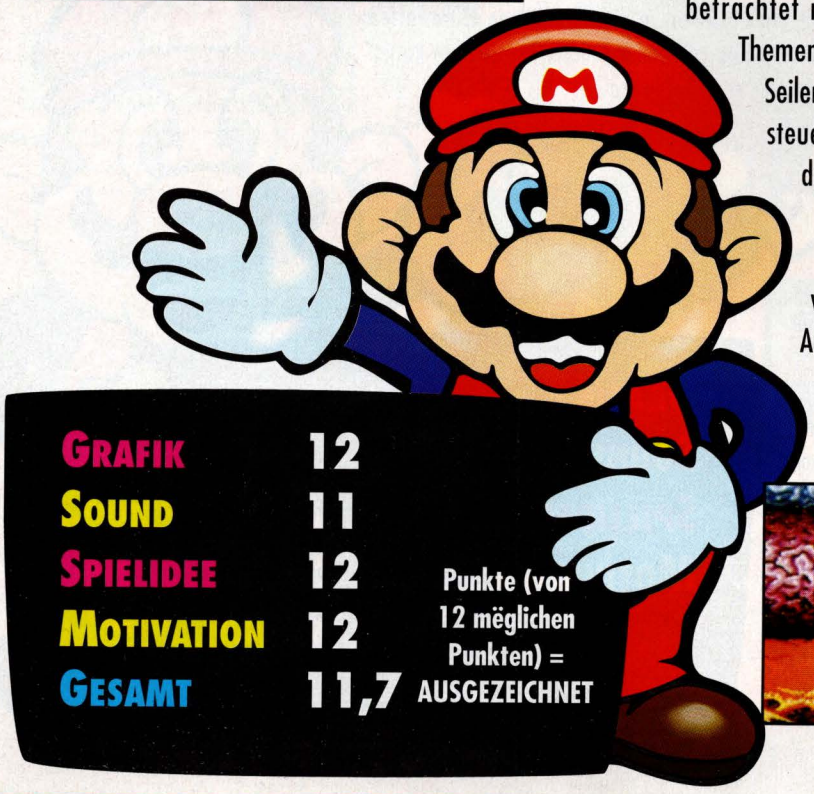


Die Geschichte:

Professor T. Bird (ein Vogel), Rash, Zitz, Pimple (drei Kröten) und Prinzessin Angelica (die Tochter des Kaisers der Erde) sind ein neues Team, auf das Nintendo Fans in Zukunft achten sollten. In der Vorgeschichte wird erzählt, daß unsere fünf Helden auf der Reise zurück zur Erde waren. Pimple und die Prinzessin machten eine kleine Spritztour mit dem Toadster (ein als Raumschiff umgebauter Chevrolet). Während des Ausfluges werden die beiden von der (natürlich!) bösen "Finsteren Königin" entführt. Sofort machen sich Rash und Zitz mit Hilfe von Professor T. Bird auf, die beiden zu befreien.

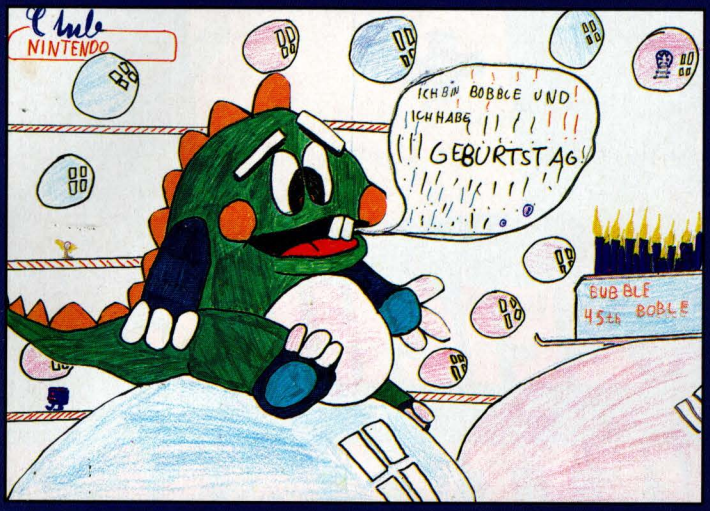
Das Spiel:

Rash (im Zwei-Spieler-Modus auch Zitz) wird an einem Seil vom Raumschiff Vulture (dem fliegenden Hauptquartier der Battletoads) auf den Planeten Raganork hinuntergelassen. Am Ende des ersten Levels erwartet ihn ein riesiges Geschütz, das er vernichten muß. Das Spiel betrachtet man hierbei aus der Sicht des Geschützes! Zweiter Level, Themenwechsel, Wechsel der Spielperspektive. Die Toads müssen an Seilen hängend einen Schacht überwinden, dabei kann man das Seil steuern und somit auch die "anfliegenden" Feinde abwehren. Im dritten Level geht es dann ab in den Turbo Tunnel. Hier müssen Rash und Zitz auf Schwebemotorrädern durch einen Tunnel rasen, Hindernissen ausweichen und über Schanzen springen. In den weiteren Levels gibt es noch mehr Abenteuer zu bestehen. Auffallend ist dabei, daß sich die Perspektive, wie auch die Graphik des Spieles immer wieder ändert. Es gibt auch einige Abkürzungen, die man aber erst einmal finden muß!!



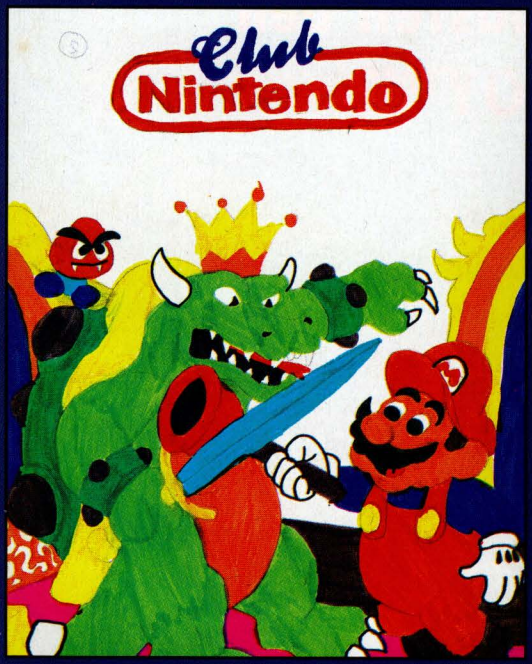
GRAFIK	12	
SOUND	11	
SPIELIDEE	12	Punkte (von 12 möglichen Punkten) =
MOTIVATION	12	
GESAMT	11,7	AUSGEZEICHNET

Die Galerie

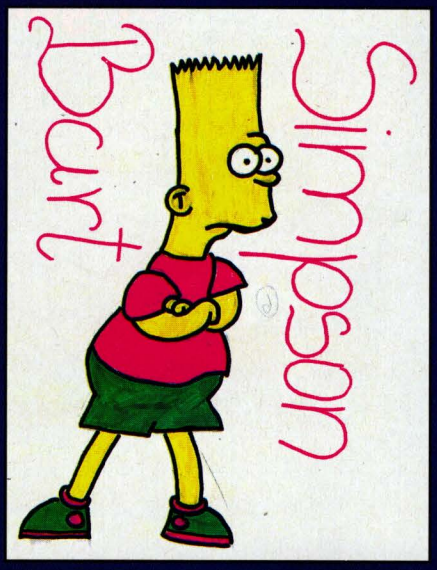


Florian Hye

Yvonne Staffa

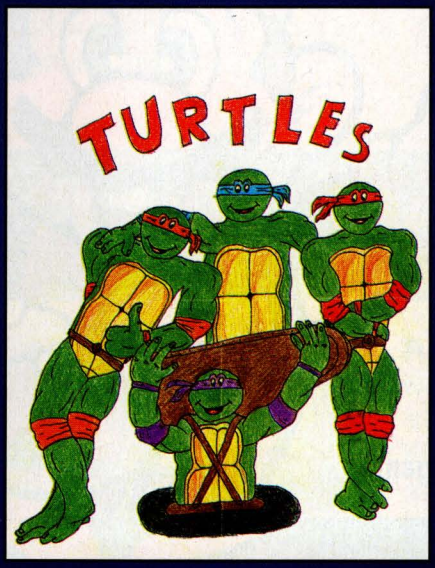


Wolfgang Hoffelner

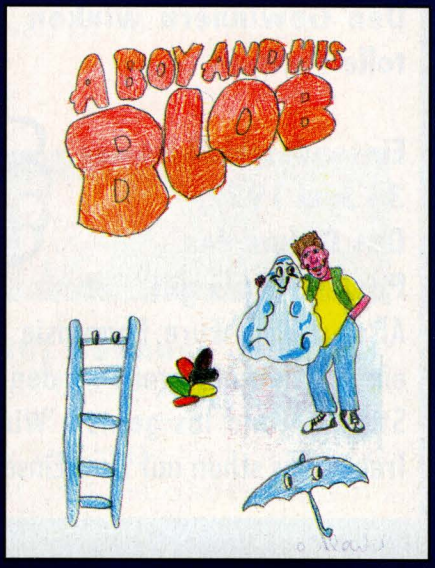


Isabella Kronberger

Ellen Phillip



Harald Selinek



Patrick Wallner

ZEICHEN-WETTBEWERB

Wer zeichnet, malt oder bastelt den originellsten GAME BOY™?

Wir suchen die schönste, lustigste oder einfallsreichste Version eines Game Boys™. Ihr könnt ihn zeichnen, malen oder basteln. Grundbedingung ist nur, man muß ihn als Game Boy™ in seiner charakteristischen Form mit dem Bildschirm and den Tasten und Knöpfen erkennen können. Sonst sind Eurer Phantasie keine Grenzen gesetzt. Wie wäre es mit einem Dschungel-Game Boy™ oder einem Roboter-Game Boy™, aber Ihr solltet Euch selbst ein Thema aus den unendlich vielen Möglichkeiten aussuchen.

Den Gewinnern winken tolle Preise!!!

Einsendeschluß ist der 30 Juni 1992.
Das Datum des Poststempels gilt.
Also, strengt Eure Phantasie ein bißchen an, greift zu den Stiften - und los gehts! Wir freuen uns schon auf Eure Einsendungen!

Viel Spaß wünscht Euch Mario

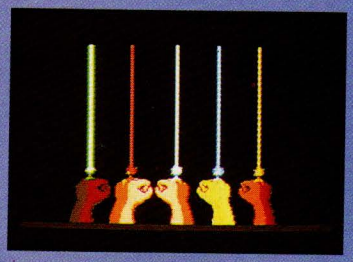
CAPTAIN PLANET AND THE PLANETEERS

Wieder ein neuer Tag...

Ein neuer Tag, ein neues potentielles Öko-Desaster! Captain Planet kämpft in der vordersten Front des globalen Schutzes, sei es, die Ozonschicht zu flicken, die verschmutzte Atmosphäre und die Wasserläufe zu reinigen, oder der Retter von Tieren in Not zu sein. Kein Job ist zu groß oder zu klein für unseren bewußten Helden und seine Mannschaft von Planeteers, die sich andauernd der Herausforderung im Namen des Umweltschutzes stellen!

Der Mann selbst...

Captain Planet ist ein ziemlich spezieller Superheld, der seine Arbeit sehr ernst nimmt. Zu Recht, denn unser zerbrechlicher Planet wird täglich ausgebeutet und unsagbarer Schaden wird im Namen von Fortschritt und Profit angerichtet. Sein Erzfeind, Hoggish Greedily, ist ein ausgezeichnetes Beispiel dieser gedankenlosen Zerstörung der natürlichen Ressourcen des Planeten...

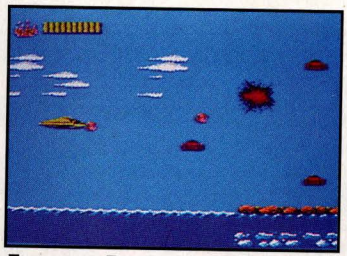


...und die Planeteers

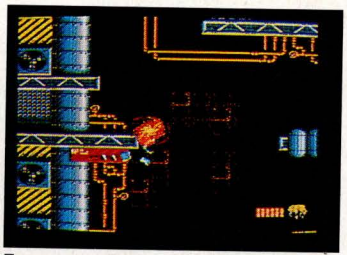
Die Planeteers repräsentieren die vier Elemente Erde, Feuer, Wind und Wasser und das speziell hinzugefügte Herz, das die Freundlichkeit den Tieren gegenüber repräsentiert. Jeder von ihnen wurde aufgrund seines Öko-Bewußtseins und seiner Bereitschaft für den Planeten zu kämpfen ausgewählt. Sie wurden aus allen Ecken der Welt zusammengerufen, um an einem Kampf zur Rettung der Erde teilzunehmen...

Die Kräfte sind...

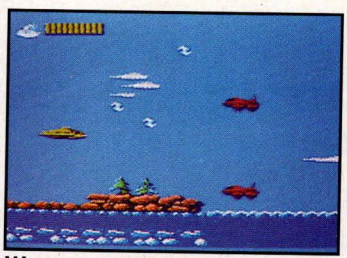
Captain Planet hat viele Kräfte, die er in seinem Kampf verwenden kann, um die Erde zu säubern. Die verfügbaren Kräfte haben verschiedene Effekte, abhängig davon, wo er sich gerade befindet...



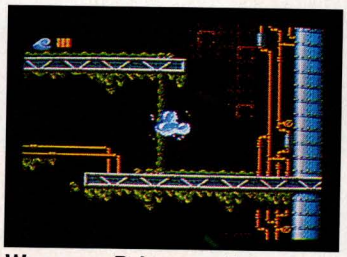
Feuer - Draussen - Es wird heiss!



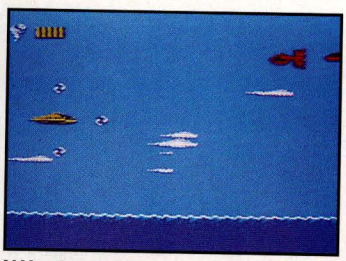
Feuer - Drinnen - Ein sehr mächtiges Abschreckungsmittel!



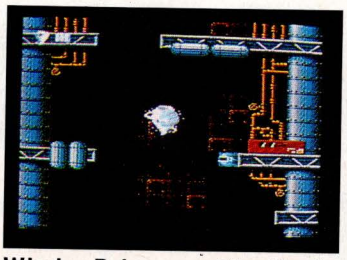
Wasser - Draussen - Hilft mögliche Katastrophen abzuwenden!



Wasser - Drinnen - Erlaubt es Cap durch schmale Öffnungen zu sickern!



Wind - Draussen - Ein nützlicher Schild!



Wind - Drinnen - Die Macht heftiger Stürme!

Öko-Missionen

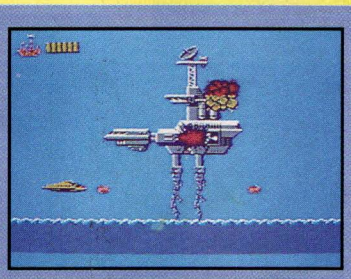
Eine große Anzahl an Spielen beinhaltet die Rettung der Erde vor plündernden Alien-Eindringlingen oder machthungrigen Terroristen. "Captain Planet" geht einen Schritt weiter und gibt Dir die Chance den Planeten vor der Gedankenlosigkeit seiner eigenen Bewohner zu retten!

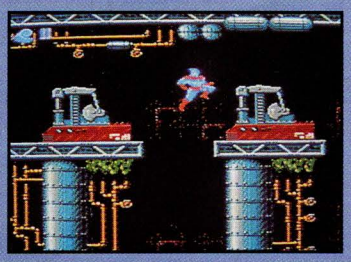
Mission Eins

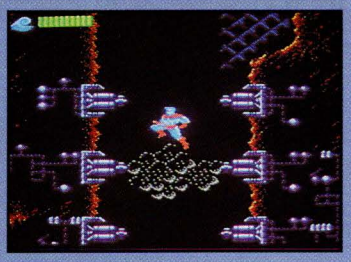
Mache den Ölraffinerien von Hoggish Greedily ein Ende, die für die Verschmutzung der Atmosphäre verantwortlich sind und auch das Leben im Meer bedrohen. Sobald Du den Geo-Cruiser sorgfältig durch den gut verteidigten Luftraum gelenkt hast, erreichst Du die Raffinerie. Nun muß Captain Planet übernehmen und sich seinen Weg durch die Gefahren dieser ökologischen Bedrohung bahnen, um endlich Greedily persönlich im Kampf gegenüberzustehen!

Mission Zwei

Dieser Greedily ist so schlüpfrig wie ein ölgetränkter Aal! Dieses Mal wirft er seinen Giftmüll in einen von Amerikas Nationalparks. Das würde nicht nur die Schönheit der Landschaft des Parks zerstören, sondern auch unsagbaren Schaden an der Flora und Fauna des Gebietes anrichten. Verwende den Öko-Kopter, um die Laster zu stoppen, die auf dem Weg sind, um ihre tödliche Ladung abzuwerfen. Dann muß Captain Planet der Operation, die den Giftmüll produziert, ein Ende setzen, indem er sich durch eine radioaktiv verseuchte Höhle voll mit gefährlichem Abfall bewegt. Heiße Sache!

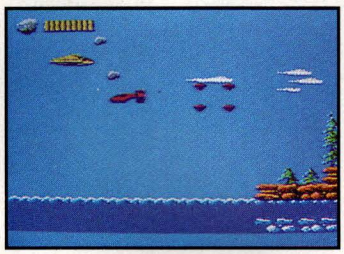




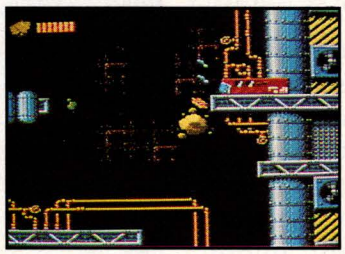


Danach...

Captain Planets Kampf für eine sichere und saubere Welt scheint nie zu enden. Weitere Missionen voller Abfall warten auf ihn, noch mehr Müll, den er wegräumen muß und noch mehr Menschen, die er bekehren soll. Kann er Erfolg haben? Nur mit Deiner Hilfe! Denk daran - die Macht liegt bei Dir!

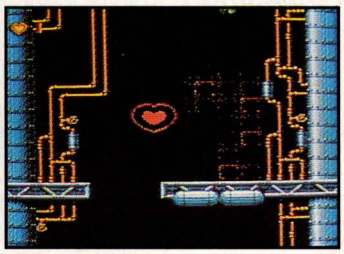


Erde - Draussen - Rocke, bis du umfällst!

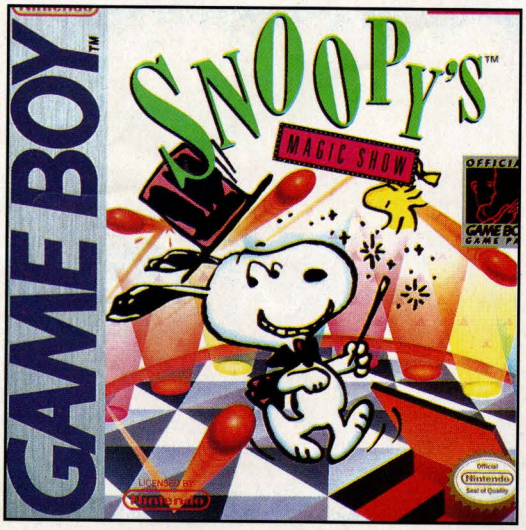


Erde - Drinnen - Bombardiere den Feind!

Herz - Draussen - Sei freundlich zu Tieren!



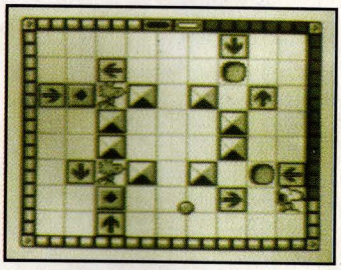
Herz – Drinnen– Die Macht der Liebe...

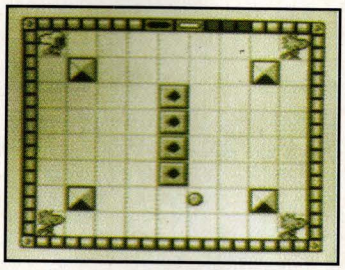


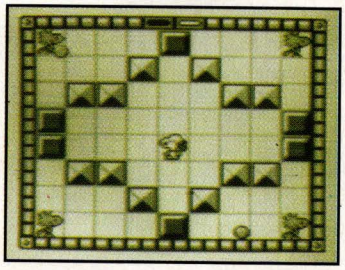
Fans der klassischen Peanuts Zeichentrickfilme können nun mit ihrem Kult-Helden in ein Spiel voller Tricks und Zauberei eintauchen! Snoopy's Freund Woodstock ist die Beute von Spike und seiner Truppe von bösen Springbällen geworden. Es liegt nun an Dir, Snoopy durch die immer schwieriger werdenden Bildschirme zu lenken, um die Woodstock Gegenstände aufzusammeln und den lästigen Bällen auszuweichen, die Dir entgegenfliegen.

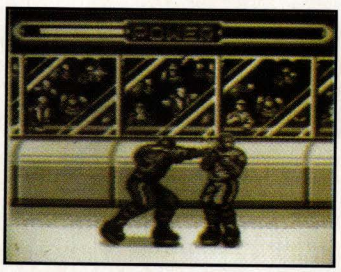
Jeder Bildschirm ist unterschiedlich aufgebaut und besteht aus einer Anzahl von zusammengebauten Blöcken und Teleporter Quadraten. Bälle hüpfen auf dem ganzen Bildschirm herum und dämpfen Dein Vorankommen. Du mußt diesen Bällen ausweichen, wenn Du nicht eine "Power"-Pille erwischst, die es Dir ermöglicht, diese Plage auszuschalten.

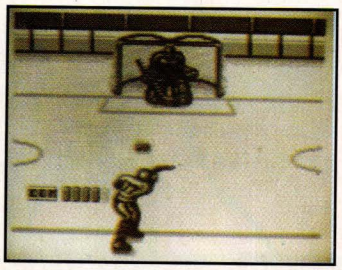
Über 100 faszinierende Levels warten auf Lösung. Tolle Graphiken und dieses zwingende "Nur noch einmal"-Syndrom machen dieses Spiel auf jeden Fall zu einem Hit für jeden, der seine Reflexe testen will und gleichzeitig eine Herausforderung für sein Denkvermögen sucht!











Für diejenigen, die sich gerade eingeschaltet habe, nochmals Willkommen zum Finale der Eishockey Meisterschaft, wo die Action unglaublich ist! Die Zuschauer toben, als die Spannung ihren Höhepunkt erreicht. New York führt 3-2 gegen Chicago, wir befinden uns am Ende des letzten Drittels und die Anspannung ist unglaublich. Es war ein wirklich harter Kampf, in dem sich beide Teams Puck um Puck gemessen haben, bis fast am Ende des zweiten Drittels New York einen Fehler von Chicago mit einem Tor quittierte und damit einen engen Vorsprung herausspielte. Aber Chicago macht immer mehr Druck und wir haben gerade den Schlußpfiff gehört, New York hat hier einen großen Sieg errungen und ist damit Meister geworden...

Wow! "Blades of Steel" ist eine schnelle, harte und actionreiche Eishockey Simulation. Wähle Dein Team und mache Dich bereit, denn die Action wird zu einem schweren Test für Deine Stärke und Deine Spielfähigkeiten!

Angriff, Angriff, Angriff ist der Schlüssel. Halte Deine Pässe kurz und direkt.

Wehre Deine Gegner ab und wenn das Tor in Sicht kommt ... schieße! Wenn Du in eine Konfrontation mit Deiner Gegennummer gerätst, bist Du gezwungen, einer gegen einen zu kämpfen (nicht sehr sportlich, oder?)!

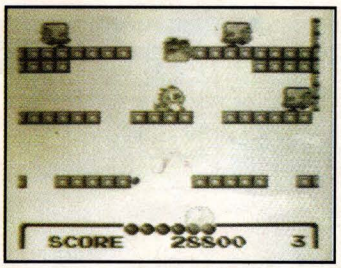
Es wird also ein verletzungsträchtiger Kampf und Du mußt alles geben, was Du hast. Dann kannst Du den Weg zu den schwindelerregenden Höhen des Eishockey Meistertitels einschlagen und die glitzernde Trophäe hochhalten.

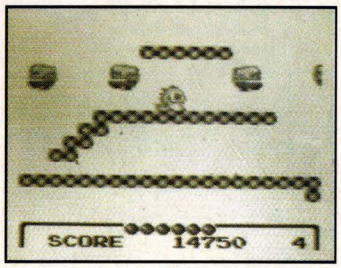
Bub und Bob haben ihren ersten Auftritt auf dem Game Boy™ und während der Stil des Spiels ein wenig geändert wurde, sind der Spaß und die Spannung gleich geblieben!

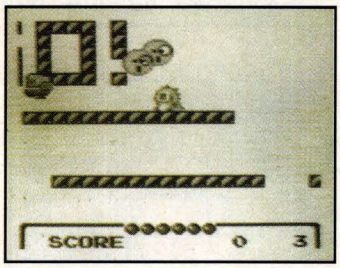
Das Ziel des Spiels ist der Originalversion sehr ähnlich, wobei die heldenhaften Dinosaurier ihre Feinde in Blasen fangen müssen und diese dann alle zerplatzen lassen, um in die nächste Stufe zu gelangen. Das Zerplatzen der Blasen bringt immer eine eßbare Belohnung mit sich, während manchmal sogar ein magischer Gegenstand, so wie z.B. Turboschuhe oder ein Warp-Gegenstand, erscheint.

In der Game Boy™ Version siehst Du nicht den ganzen Bildschirm. Das bedeutet, daß sich der Bildschirm immer dann in die jeweilige Richtung bewegt, wenn Du zur Seite oder nach oben hüpfst. Sobald Du Dich daran gewöhnt hast, ist das ebenso gut, wenn nicht besser, wie im vorhergehenden Spiel!

Einhundert Levels voller Blasen und eine Menge daumenbetäubender Action machen dieses heiße Spiel so interessant. Kannst Du mit all dem angebotenen Spaß fertig werden, oder noch wichtiger, kannst Du den überlebensgroßen Teufel besiegen, der zwischen Dir und dem Erfolg steht?!



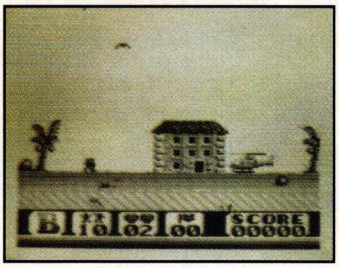


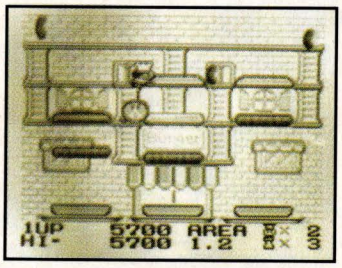


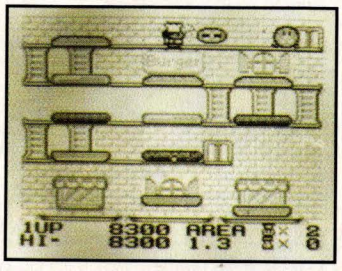
"Kontrolle an Choplifter II. Wir haben hier einen Code 4. Ein Bericht über Landsleute, die in Sektor 1 gefangen gehalten werden. Gehen Sie mit äußerster Vorsicht vor und fliegen Sie dann zurück zur Basis. Die Wetterbedingungen in Sektor 1 werden als gut bezeichnet. Viel Glück. Kontrolle over und aus."

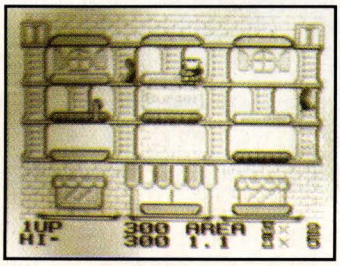
Das ist es, all Dein Training wird nun bis ans Limit getestet, wenn Du versuchst Deine Landsleute hinter den feindlichen Linien zu retten. Du mußt mit ziemlich riskanten Gefahren fertig werden, da Du nicht nur unter schweres Kanonenfeuer gerätst, sondern auch noch Deinen Hubschrauber durch einen recht vollen Luftraum steuern mußt!

Während Du den Sektor auskundschaftest, kannst Du Deine Waffenkapazität auffrischen, indem Du Kraftverstärker aufsammelst. Diese werden es Dir ermöglichen, feindliche Positionen effektiver zu zerstören, während Du das Risiko für Dich und Deine befreite Fracht minimierst. Du wirst trotzdem jede nur mögliche Hilfe brauchen, wenn Du an die große Aufgabe denkst, die vor Dir liegt. Wenn Du Erfolg haben willst, brauchst Du eine intensive Konzentrationsfähigkeit und eine ganze Menge Glück! Du bist ganz auf Dich allein gestellt!









Bist Du jemals von einem zwei Meter großen Hot Dog verfolgt worden, oder von lustigen Tomaten angegriffen worden? Das ist alles Alltag für den außergewönlichen Helden dieses außergewöhnlichen Spiels!

"Burgertime Deluxe" basiert auf dem klassischen Arcade Spiel, obwohl man in den 90ern einige Verbesserungen vorgenommen hat. Die Idee liegt darin, daß man Burger bauen muß, indem man unter jedem Teil, vom Brot bis zur Fleischfüllung, hindurchläuft. Der Haken daran ist aber, daß die Hot Dogs und andere Lebensmittel Dich daran hindern wollen die beliebten Burger zusammenzusetzen. Du hast nur Pfeffer zum Schutz und mußt wirklich flink auf den Beinen sein, wenn Du ihnen entkommen willst!

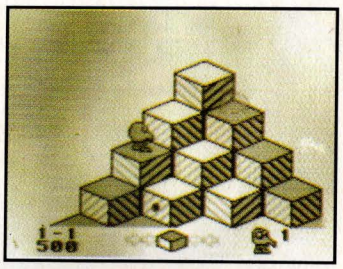
"Burgertime Deluxe" bringt den Spaß und die Begeisterung des Arcade Klassikers zu Dir nach Hause. Auch auf dem Game Boy™ ist es so unwiderstehlich wie eh und je!

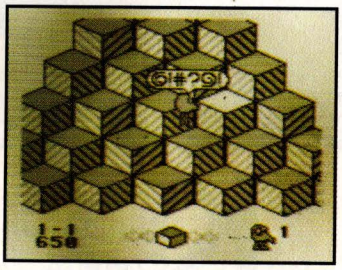
Eine Anzahl an klassischen Arcade Spielen wird für die 90er aufgepept und auf den Game Boy™ gebracht - und jedes davon ist ein absoluter Gewinner! "Q*Bert" ist das neueste Meisterstück, dem ein Platz auf dem Game Boy™ eingeräumt wird und das Spiel schafft es, die gesamte Spannung und den Spaß der Originalversion aufrecht zu erhalten!

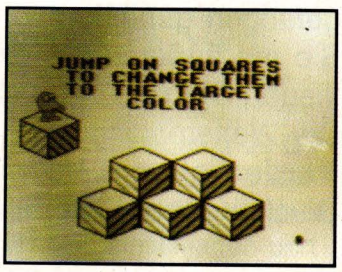
Arcade-Kenner werden ohne Zweifel wissen, daß es das Ziel von Q*Bert ist, auf alle Blöcke einer großen Pyramide zu hüpfen, während er einer Sammlung von eigenartigen Kreaturen ausweicht. Der Farbton des Block verändert sich, sobald er einmal berührt wurde und sobald alle Blöcke verwandelt wurden, kannst Du weiter in die nächste Stufe aufsteigen.

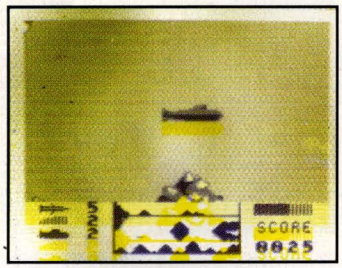
Bonuskreaturen und Gegenstände sind zwischen den bösartigen Feinden verstreut, es ist also eine gute Idee, die Einführungsbildschirme genau zu studieren, um herauszufinden, wer ein Freund und wer ein Feind ist!

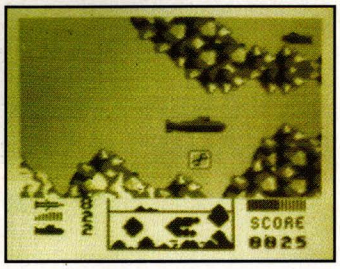
"Q*Bert" wird bei denjenigen beliebt sein, die der guten alten Zeit nachtrauern, in der die Spiele zwar einfach, aber lustig waren. Wenn Du zu jung bist, um Dich daran zu erinnern, als dieses Spiel neu herauskam, mache einen Versuch - Du könntest eine Überraschung erleben!

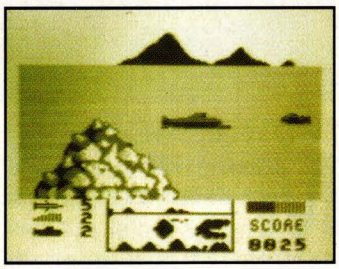












Die Sowjetunion führt eine Reihe von Tests auf ihrem neuen hochentwickelten Nuklear-U-Boot Red October durch. Alles scheint gut zu gehen, als das Prototyp-Boot das Testgebiet verläßt. Trotz Warnungen der Kommandeure der Roten Flotte verfolgt das Rebellenschiff seinen Fluchtkurs in Richtung Nordatlantik auf der Suche nach Freiheit...

Nach dem Erfolg des Films, ist Red October nun auf dem NES und dem Game Boy zu haben. Plane Deinen Kurs durch die feindlichen Gewässer, während Du und Deine Crew entschlossen auf die amerikanische Küste zufahrt, wo ihr sicher seid, Zuflucht und Asyl zu finden.

Dieses Spiel hat eine sehr einfache Kontrollerhandhabung, dadurch erhöht sich der Spielspaß für Dich, während Du die Red October durch einige der haarsträubendsten Unterwasserszenen, die Du Dir nur vorstellen kannst, lenkst.

Das U-Boot ist mit Torpedos und Raketen bestückt, die Du klug nutzen mußt, während Du Dir den Weg zwischen den Schiffen der zornigen

Roten Flotte suchst. Sammle die Kraftverstärker, die die Schäden an Deinem U-Boot beheben, Dir die Möglichkeit geben den Tarnschirm zu aktivieren, Deine Raketenvorräte wieder auffüllen oder Dir ein willkommenes Zusatzleben verschaffen!

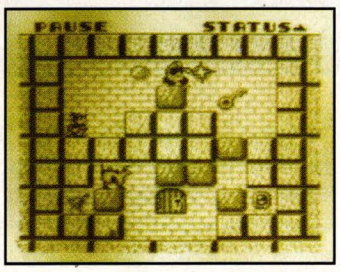
Der Weg zur Freiheit ist noch weit und Deine Reise wird ein Test für Deine Ausdauer und Geschicklichkeit sein. Aber Du und Deine Rebellencrew seid entschlossen, ein neues Leben zu beginnen!

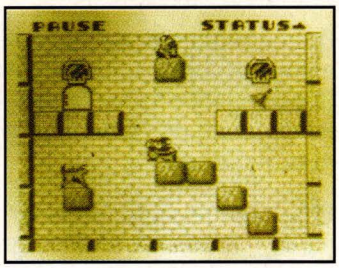
Bist Du einer dieser Game Boy™ Rätselfreaks, der nach einer Herausforderung sucht, die ihn auf Trab halten wird? Na gut, dann schnapp Dir Deinen Game Boy™, hol Dir Solomon's Club - und Du wirst nicht enttäuscht werden!

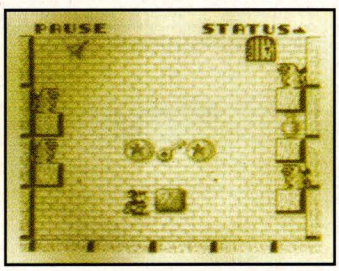
Du bist Dana, der mit der schweren Aufgabe betraut wurde, die Geheimnisse von Solomon's Club in einem Kampf gegen bösartige Kreaturen und verwirrend knifflige Rätsel zu erforschen! Suche nach den magischen Schlüsseln und öffne die Geheimnisse dieses enormen Rätselspiels.

Du mußt Deine Route sorgfältig planen, damit Du auch sicher alle Gegenstände einsammelst, die Deine Erfolgschancen steigern. Besuche den Shop, wo Du die Möglichkeit hast eine Auswahl an magischen Gegenständen, wie den Feuerball, der es Dir erlaubt Deine Feinde zu verbrennen, oder die Wasserpistole, mit der Du die Dinge abkühlen kannst, wenn die Action zu heiß wird, zu kaufen! Welche Magie Du auch immer auswählst, jede von ihnen wird Dir auf Deiner Reise ein bißchen weiterhelfen.

Für einen so kleinen Kerl hat Dana ein ziemlich großes Herz und scheint vor nichts Angst zu haben, was Die Mitglieder des Clubs ihm antun könnten. Also, pack Deine Zaubersprüche ein und zeige es ihnen!





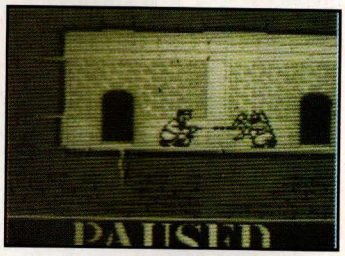


Komm in die Reihen der elitärien Navy Seals und mach Dich bereit, feindliche Zonen zu betreten, um terroristische Ansätze zu zerstören!

Fünf Level voller Gefahren und brutaler Gegner warten auf Dich und Deine Truppe der besten Kämpfer. Das Ziel dieser speziellen Mission ist es, unerkannt durch eine feindliche Basis zu gelangen, nach Geiseln zu suchen, feindliche Schiffe zu kapern und Terroristen zur Herausgabe ihrer Waffen und Raketen zu zwingen! Das gehört alles zur Arbeit der Navy Seals!

Zum Schutz trägst Du eine leichte SMG, die Du benützen mußt, um Deine Feinde daran zu hindern, Dich niederzuschießen. Gott sei Dank, ist Dein Soldat aber auch ein sehr wendiger Bursche, der sich auf Plattformen schwingen, über Spalten springen und unter niedrigen Decken kriechen kann, ohne einen Schweißausbruch zu bekommen. Das sind sehr nützliche Techniken, da das ganze Gebiet mit feindseligen Soldaten und einladenden Fallen übersät ist.

"Navy Seals" fehlt es an nichts - die Graphiken und die Musik sind einfallsreich und der Spielspaß kommt auch nicht zu kurz. Sollte man sich nicht entgehen lassen!



Noch eine schon lange überfällige Konversion, die auf den Game Boy™ kommt, ist das hochgelobte Super R. C. Pro-Am. Es wurde vom selben Team, das die NES Version gemacht hat, entwickelt. Die Game Boy™ Version ist sogar noch besser, als das Original and bietet damit eines der besten Rennspiele, die es gibt!

Die Idee ist dieselbe wie zuvor - lenke Deinen Wagen durch zahlreiche gefahrvolle Rennstrecken, verwende Bomben, Raketen und Geschwindigkeits-Booster, um die anderen Autos, die vom Comptuer gesteuert werden, zu schlagen. Du siehst die Action ganz nahe, mit einem kleinen Diagramm der Strecke in der rechten unteren Ecke. Dadurch kannst Du Deine Position in Relation zu Deinen Gegnern sehen.

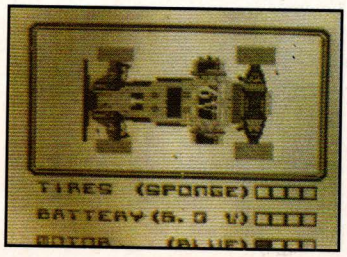
Bonusgegenstände können Dein Auto verbessern, unter anderem durch schnellere Maschinen, bessere Reifen und Superbatterien (zum Gasgeben), während das Sammeln der Buchstaben, die "Nintendo" ergeben, Dir ein gesamt besseres Auto verschafft.

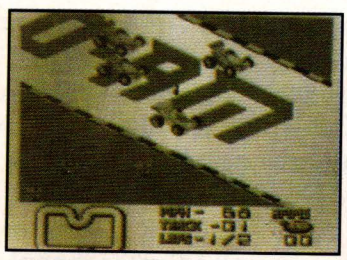
Eine Menge verschiedener Strecken, die Dich vor immer härtere Probleme stellen, großer Andrang der Gegner und eine Anzahl an tollen Bonusgegenständen machen Super R.C. Pro-Am zu einem sehr ansprechenden Spiel!

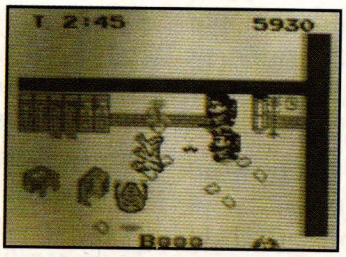
Man war nicht zufrieden damit, ein neues Spiel auf das NES zu bringen, deshalb kommen die Ghostbusters nun auch mit ihrer einzigartigen Spannung auf den tragbaren Game Boy™ !

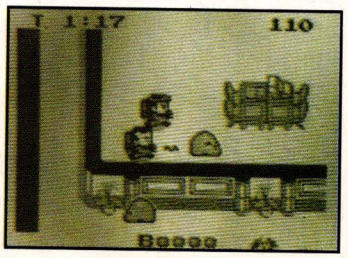
Diese Version ist dem NES Spiel sehr ähnlich, das in dieser Ausgabe besprochen wird. Nachdem Du zwei Buster, von den vier möglichen, ausgewählt hast, kannst Du sie durch die geisterverseuchten Gebiete steuern, wo sie Geister mit dem Protonenstrahl fangen und sie dann in ihre Falle bugsieren. Einige Geister fliegen, sozusagen, direkt auf den Köder zu, doch andere sind ein bißchen einfallsreicher, indem sie sich z.B. teleportieren, um irgendwo anders wieder aufzutauchen.

Es gibt einer Anzahl an geisterhaften Szenen, darunter ein Spukhaus und Geister-U-Bahnen. Detaillierte Spielfiguren, die mit ein bißchen Humor gestaltet wurden, und gespenstische Hintergründe, sind eine Kombination, die Ghostbusters II unglaublich spannend und lustig machen. All das wäre es wert, einen Blick darauf zu werfen!









NES

BATMAN

Guillaume Lalloyaux	3 027 700
Stefano Belloni	2 222 200
Sianmaria Bonanno	645 500
Robert Marshall	478 020

DOUBLE DRAGON II

Etienne Dombret	512 360
Christian Rudisch	158 480
Enrico Sorrenttno	156 320

DUCK TALES™

David Tamburini	19 471 000
Nicola Tassulis	13 742 000
Marco Scavarda	13 471 000
Leonarda Papa	12 837 000
Christian Grundler	12 582 000
Salvatore Gulino	11 010 000
Roberto Buono	10 092 000
Klemens Nabersam	9 760 000
Diego Tonini	9 630 000
Jean-Marc Grubenmann	8 971 000
Christian Schlapper	8 740 000
Gianluca Bonora	8 428 000
Francesco Incerti	8 106 000

DUCK HUNT

Jacopo Marcovaldi	7 417 300
Paola Lamarca	4 557 000

PINBALL

Gerald Hodl	1 007 600
Schmidt Ives	654 980

PINBOT

Sebastien Menotti	99 999 999

RC PRO AM

Francesco Angrisano	844 206
Maizar Indy	411 874

ROBO WARRIOR

Francesco Maulai	5 629 300
Adrian Fleisch	4 041 800

SNAKE RATTLE N ROLL

Antonio Mastrangelo	999 999
Werner Marrer	875 350

SUPER MARIO BROS 3

Tamara Beekmans	999 999
Rora Kolder	999 999
Martin Staubli	741 930
Enrico Sorrentino	117 380

TETRIS

Bruno Calvet	999 999
Olivier Chatriot	999 999
Benjamin Domergue	999 999
Kevin Paunovic	999 999

GAME BOY

BATMAN

Massimo Carere	206 000
Silvia Merini	185 520

DR MARIO

Hugo Elings	106 200

DUCK TALES™

Thomas Angermayer	1 074 400
Christian Montagna	1 053 312

KING OF THE ZOO

Charles Cattieuw	210 500

PINBALL

Judith Visser	1 099 100

SUPER MARIO LAND

Balazs Barnucz	999 999
Herve Goudet	999 999
Sylvain Boudet	999 999
Maurizio D'Onofrio	999 999
Lida De Haan	999 999
Nicolas Schudel	999 999
Stefan Schwager	999 999
Christian Steffen	999 999
Armin Sumesgutner	999 999
Evad Ttekcah	999 999
Michael Sutter	999 830
Andrea Puricelli	925 820
Florian Baumgart	800 535
Clemens Hoedjes	773 500
Mikel Veiga Serrano	731 110
Michael Kuselka	727 570
Dave Pikoerts	704 640
Gian Luca Amadere	517 110
Fabio Spelta	398 500

TETRIS

Alice Delisi	492 525
Eddie Helders	336 808
Christian Perstaller	268 405
Markus Winkelhofer	236 890
Alessandro Tabarroni	200 256

Wenn es echter Ruhm und Bewunderung sind, denen Du nachjagst, dann mußt Du Dir Deinen Platz auf der Seite der High Scores von Nintendo gewinnen! Um fair zu sein, können wir Deinen Namen nur einmal in der Liste drucken, aber damit die Chancen am größten sind, schicke uns doch alle Deine Hi Scores. Wir brauchen von Dir eine Liste der Höchstpunktezahlen, Deinen Namen, Alter (geniere Dich nicht!), Adresse und Foto von jeder Punktezahl. Wir brauchen speziell Dein Alter, da wir unsere Auswahl nicht nur auf die Punktezahl, sondern auch auf die Leistungsstufe beziehen! Wie wäre es mit einigen Eltern/Kinder Kombinationen? Wir wissen, daß viele Mütter und Väter spielen, wenn die Kinder im Bett sind - wieso sollten wir also ihre Scores nicht mit denen der jüngeren Generation vergleichen (aber nicht schummeln!).

Club Nintendo, Postfach 83, A-5027 Salzburg
Club Nintendo, Auf dem Wolf-30, CH-4052 Basel

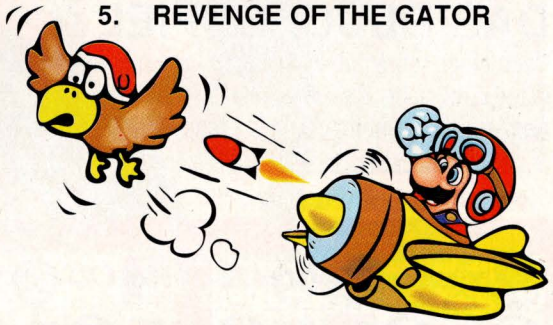
Hitlisten

NES - TOP TEN

1. SUPER MARIO BROS 3
2. SUPER MARIO BROS 2
3. SUPER MARIO BROS
4. TMHT
5. DOUBLE DRAGON II
6. ADVENTURE OF LINK
7. LEGEND OF ZELDA
8. DUCK TALES
9. THE SIMPSONS
10. MEGA MAN 2

GAME BOY - TOP FIVE

1. SUPER MARIO LAND
2. TMHT
3. DR MARIO
4. GARGOYLES QUEST
5. REVENGE OF THE GATOR



Da Mario mit den beiden ersten Plätzen der NES Hitliste nicht zufrieden war, hat er sich auch noch den dritten Platz erobert! Nicht nur das, Super Mario Land führt wieder die Game Boy™ Top Five an und Dr. Mario hält die dritte Position! Gerüchten zufolge peilt er als nächstes die Herrschaft über die ganze Welt an...

Wir bitten Euch weiterhin um Eure Stimmen für beide, die NES und Game Boy™ Hitlisten - schreibe Deine Top Five (in der richtigen Reihenfolge) auf, gib bitte auch NES oder Game Boy™ an und sende das Ganze an die gewohnte Adresse.

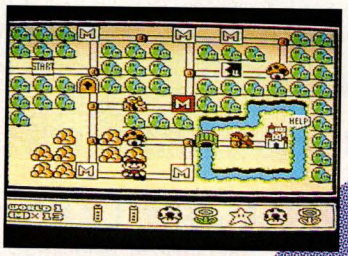
Tips & Tricks

SUPER MARIO BROS. 3

"Einer der ansprechendsten Aspekte meines letzten Luftsprungs ist die bloße Anzahl an Geheimlevels, spannenden Tricks und versteckten Schätzen! Ich wage es zu sagen, daß kein anderes Spiel gleichwertig ist! Luigi und ich haben versucht Lösungen für einige der schwierigeren Teile des Spiels zu finden - schließlich und endlich haben wir es geschafft ein paar Tips mit denen ihr Bowser schlagen könnt zusammenzustellen. Ihm und seinen Kindern wird es schlecht ergehen!"

SUPER STRATEGIE 1 – POWER-UP RICHTUNG

Du kannst die Richtung, in die sich ein Power-Up, das in einem Block versteckt ist, bestimmen, indem Du den Block auf einer bestimmten Seite schlägst. Zum Beispiel, wenn Du den Block auf der linken Seite schlägst, fällt das Power-Up nach rechts, während, es auf die linke Seite fällt, wenn Du auf die rechte Seite schlägst. Das macht alles ein bißchen leichter, wenn man auf der Jagd nach Extraleben ist!

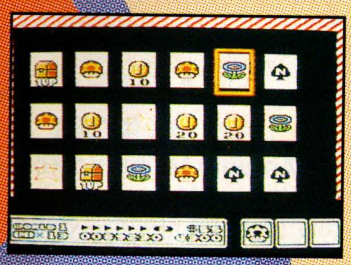


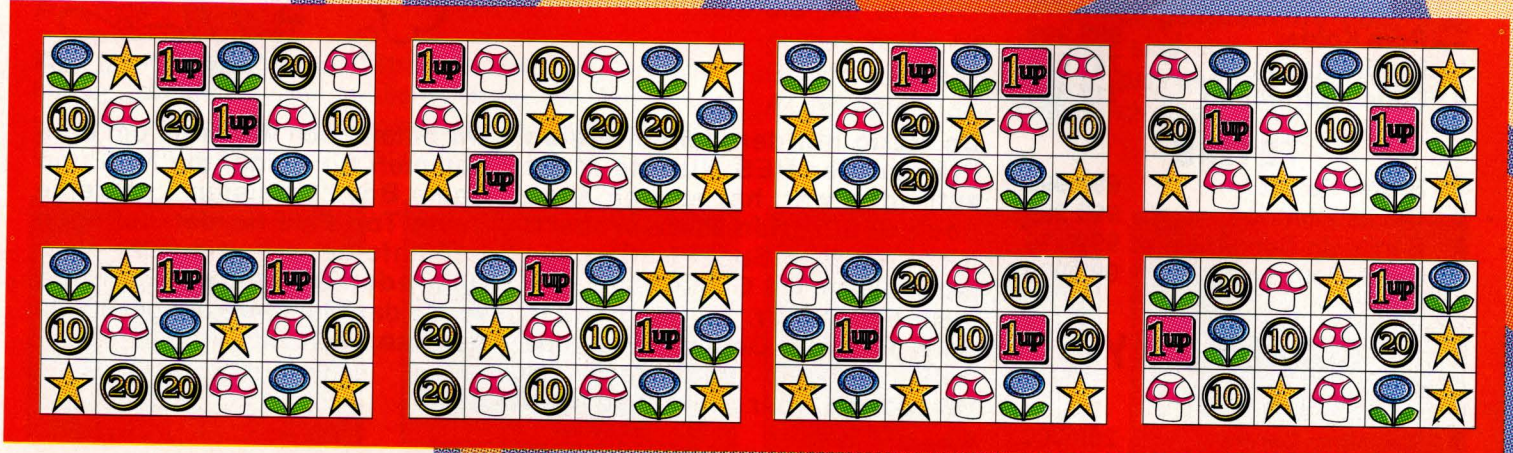
SUPER STRATEGIE 2 - POWER-UP POTENTIAL

Wir können nur 28 Gegenstände mit uns herumtragen, die Du sehen kannst, wenn Du Knopf B am Landkartenbildschirm drückst. Jedes Mal, wenn Du einen Gegenstand aufsammelst, obwohl Du schon 28 hast, wird automatisch der letzte Gegenstand auf der Liste gelöscht. Verwende also immer den letzten Gegenstand zuerst, damit Du alles möglichst gut ausnützen kannst!

SUPER STRATEGIE 3 - DAS GLÜCKSSPIEL

Nach einer scheinbaren Ewigkeit hat Luigi endlich alle Glücksspiel-Aufstellungen aufgezeichnet! Es gibt insgesamt acht, die jedes Mal erscheinen, wenn Du 80.000 Punkte erreicht hast. Verwende unsere Aufstellungen unten, damit Du jedes Mal gewinnst!





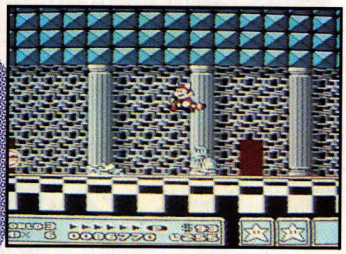
SUPER STRATEGIE 4 - ZUSATZLEBEN GEWINNEN

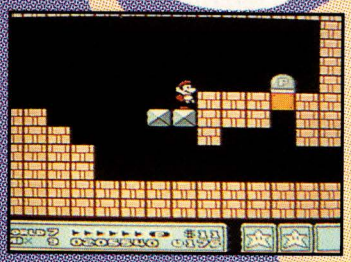
Es gibt vier verschiedene Techniken, um unzählige Zusatzleben zu bekommen. Sei nicht ungeduldig, wenn Du einige dieser Tricks ausprobierst, denn sie sind schwieriger, als man denkt!

Treffen und Springen

Beispiel: Level 1-2/Schloß

Um diese Tricktechnik erfolgreich anwenden zu können, mußt Du den Waschbär- oder Tanookianzug anhaben. Dann gehe in Welt 1-2 oder eine ähnliche. Begib Dich auf die rechte Seite eines Goomba-Erzeugers, warte bis drei Goombas erscheinen und springe dann auf den, der Dir am nächsten ist. Achte darauf, daß Du so weit wie möglich nach oben springst und auf dem Weg nach unten Deinen Schwanz verwendest, um den Fall zu verlangsamen. Wenn Du dann auf den nächsten Goomba springst, erhöht sich die Punktezahl - am besten wiederholst Du die Technik mit dem hohen Sprung und langsamen Fall, damit Du Zeit hast, Deine Flugbahn zu kontrollieren. Nachdem der dritte Goomba beseitigt wurde, kommen neue - springe weiter, so lange Du kannst, denn dadurch gewinnst Du so viele Extraleben, wie Du benötigst! Im Schloß solltest Du nach drei "Skelett" Koopas Ausschau halten, die sich immer wieder regenerieren. Springe zuerst auf den linken, dann den rechten und zuletzt, den in der Mitte, indem Du die Technik des langsamen Fallens anwendest. Wiederhole den Vorgang, um noch mehr Leben zu gewinnen!



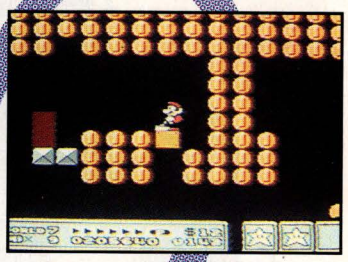


Finde den "P" Knopf

Münz-Luftsprünge

Beispiel: Schloß 7

In Schloß 7 gibt es einen Raum, der sich mit Münzen füllt, wenn man den "P" Knopf drückt. Du solltest auf jeden Fall so viele Münzen wie möglich einsammeln, bevor sie wieder verschwinden, dann gehe hinaus und komm wieder herein, um diese Technik zu wiederholen. Wiederhole das Ganze so lange, bis die Zeit abläuft, bis dahin solltest Du mindesten 10 Leben mehr verdient haben!



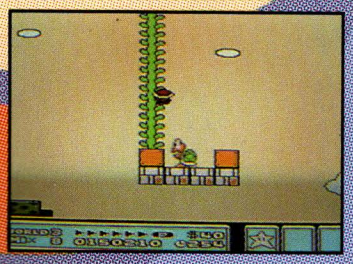
Wenn Du schnell bist, kannst Du jedes Mal 200 Münzen sammeln!

Koopahilfe

Beispiel: Welt 3-4

Um diesen lebensspendenden Trick auszuführen, mußt Du zuerst Lakitu auf den Platz, der auf dem Bild gezeigt wird, locken. Nun gehe, schnapp Dir einen Koopa und lasse ihn dann zwischen den beiden Blöcken hin- und hersausen. Bleibe an einem sicheren Platz stehen und dann, wenn Lakitu die Spinys nach unten wirft, achte darauf, wie der Koopa sie wegschlägt und Dir damit Punkte und auch Extraleben verschafft!

Wirf Dich ins Geschehen, oder einen Koopa zwischen die Blöcke, um Extraleben zu gewinnen!



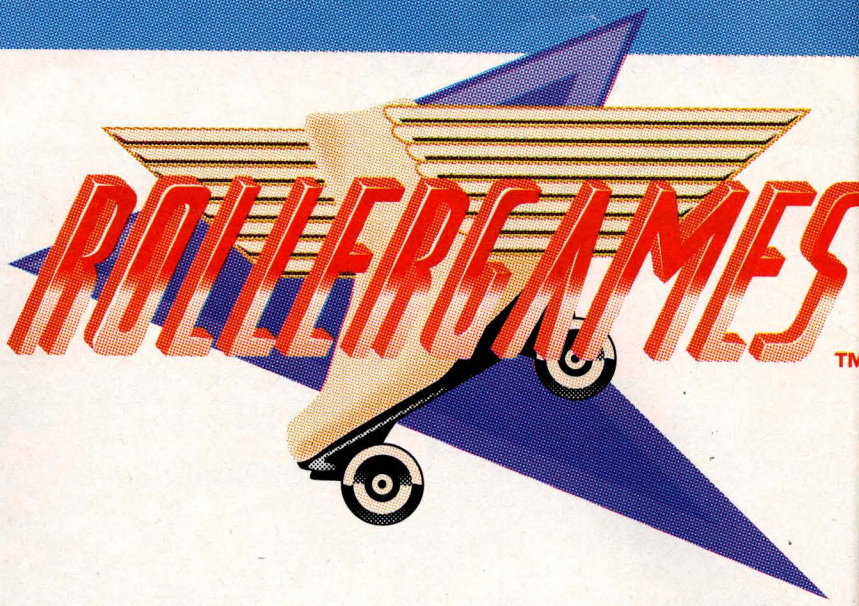
Achte darauf, wieder auf die Ranke zu springen!

Ärgerliche Ranken?!

Beispiel: Welt 3-7

Das ist wahrscheinlich die schwierigste Technik. Man muß einen Koopa-Panzer bekommen und ihn zwischen die beiden Punkte werfen, dadurch erscheint eine Ranke. Klettere hinauf und warte, bis sich der Koopa wieder erholt hat, dann springe auf ihn und wieder auf die Ranke, ohne den Boden zu berühren. Da Du keinen Fuß auf den Boden gesetzt hast, kannst Du warten, bis er sich wieder erholt und das Manöver wiederholen. Die Punktezahl wird schnell hinaufgehen und sich bald in Leben verwandeln!

Tips & Tricks



Du wirst in diesem Hochgeschwindigkeitsspiel nicht nur allen Arten von gedankenlosen Bösewichten und tödlichen Fallen begegnen, sondern Du mußt Dich auch von Zeit zu Zeit den drei stärksten Anführern der Banden stellen. Diese schlimmen Kriminellen sind nicht leicht zu besiegen, also, schnalle Deine Rollschuhe an und übe Deine Spezialangriffe, denn Du mußt in bester Form sein, um hier zu überleben!

Lucy Ferball

Lucy liebt es ein bißchen herumzulaufen, also gehe zur Seite, wenn sie hin- und herläuft. Dann, wenn sie zum Atemholen stehenbleibt, gehe nach vorne und attackiere sie mit einem Spezialangriff. Ziehe Dich zurück, sobald sie wieder zu laufen beginnt und wiederhole das Manöver, wenn sie wieder stoppt. Noch einige Treffer und der Sieg wird Dein sein!

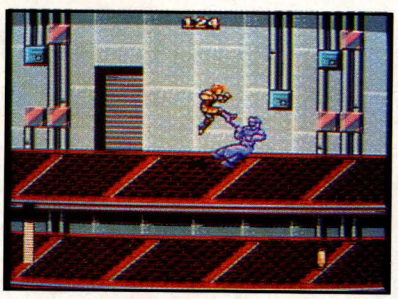
Guru Dew

Dieser sichelschwingende Bursche ist noch gefährlicher als Lucy und kommt im Set mit einem Partner, der Highkicks verteilt. Mit ihr wirst Du fertig, indem Du ihr einen Tritt versetzt, wenn sie landet - drei oder vier Treffer ins Ziel sollten genügen. Bleibe oben auf der Plattform, wenn Du das machst, damit Guru Dich nicht von unten treffen kann. Sobald Du den ersten Feind besiegt hast, mußt Du Dich Guru stellen. Bleibe weit im Hintergrund, wenn er mit der Sichel nach Dir schlägt. Wenn er dann nach oben zeigt, kannst Du einen Spezialangriff oder einen normalen Kick verwenden, um ihn zu treffen. Laß Dich nicht dazu verführen, ihm zu nahe zu kommen - stattdessen solltest Du Dich zurückziehen und auf die nächste Chance warten.

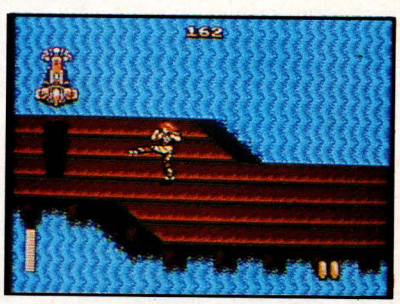
Skull Scraper

Skull Scraper hat den unfairen Vorteil, auf einem Jetski zu stehen, sodaß Du wirklich alle drei Spezialangriffe brauchst. Warte auf der linken Seite, um ihn anzulocken, wenn er dann auf Dich zukommt, gehe nach rechts, dann dreh Dich blitzschnell um und greife ihn mit der Spezialattacke an. Du mußt Geduld haben, da es nicht leicht ist, es richtig zu machen. Wiederhole das Manöver und sobald Du alle drei Spezialangriffe verbraucht hast, kannst Du auch mit normalen Kicks arbeiten. Deiner Vorherrschaft sollte dann eigentlich nichts mehr im Wege stehen!

Lucy Ferball



Guru Drew



Skull Scraper

Leser' Tips

Wir sind förmlich von Tips für die neuesten Game Boy™ Spiele überschwemmt worden, aber das NES ist offenbar vergessen worden! Wenn Du Tips für eines der beiden Systeme auf Lager hast, kannst Du sie mit allen unseren Lesern teilen. Schreibe an:

Club Nintendo, Lesertips,
Postfach 83, A-5027 Salzburg/
Auf dem Wolf 30, CH-4052 Basel

Doch, wenn Du die Geister nicht jagen kannst, die Turtles vernichtet werden oder Mario von Bowser zerquetscht wird, rufe doch die Nintendo Hotline an. Die Experten der Hotline in Österreich sind jeden Dienstag von 16.00 bis 19.00 Uhr unter der Nummer 0662/883149 erreichbar. In der Schweiz könnt ihr täglich zwischen 13.30 und 16.00 Uhr unter der Nummer 061/3118836 Hilfe für Eure Probleme bekommen.

Battle of Olympus

Um Keleos zu beweisen, wer Du bist, zeige ihm das erste Herz, das Du in Argolis findest.

Leonie Van Klayeren, Holland

Duck Tales

Um auf dem Mond Zusatzenergie zu haben, gehe in den Raum, in dem sich die Fernbedienung befindet. Springe hinauf zum obersten Alien und drücke nach oben - das bringt Dich zu Frieda, die Eiscreme nach Dir werfen wird!

Stephanie Lesaunier, Frankreich

Gauntlet II

Wenn Dir die Schlüssel ausgehen, warte ein paar Minuten, ohne den Controller zu berühren. Zuerst öffnen sich alle Türen und wenn Du weiter wartest, verwandeln sich die Wände in AUSGÄNGE!

Norine Olijfveid, Holland

Kickle Cubicle

Um einen geheimen, noch schwierigeren Level zu betreten, mache das Folgende: drücke das Steuerkreuz nach unten und schalten dann das NES ein - wenn der Bildschirm blau oder weiß wird, drücke Select und Du kannst in einer Spezialrunde starten.

Monique Koperpute, Holland

Burai Fighter (Game Boy)

Level		
2	Eagle	HGKM
3	Eagle	CPFG
4	Eagle	JJCM
5	Eagle	DKLF

2	Albatross	HGNC
3	Albatross	BMHB
4	Albatross	DGBF

2	Ace	GBHL
3	Ace	MHCB
4	Ace	CDMN

Christian Hochmuth, Österreich

Alleyway (Game Boy)

Wenn sich der Ball zu schnell für Dich bewegt, kannst Du Deinen Schläger beschleunigen, indem Du während der Bewegung den A Knopf gedrückt hältst.

Carlos Roderas, Großbritannien

Tennis (Game Boy)

Drücke während des Spiels auf START, um eine Pause einzulegen, dann drücke SELECT, um die Matchinformationen auf der rechten Seite ablesen zu können.

Pablo Rodriguez Guardado, Spanien

Spielerprofile

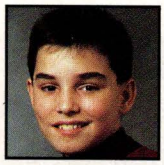
Name: Gualtero Sanmartin Cid
Land: Spanien
Alter: 12
Lieblingsspiele: Super Mario Land, TMHT, Double Dragon Höchstpunktezahlen: Super Mario Land 999.999, vierte Mission bei Double Dragon
Hobbies: Fußball, Abenteuerbücher lesen, Game Boy™ spielen
Größter Wunsch: Für Real Madrid oder für Nintendo zu arbeiten!

Name: Stephane Roncada
Land: Frankreich
Lieblingsspiele: Simon's Quest, SMB 3, Mega Man 2
Höchstpunktezahlen: Simon's Quest beendet und Rad Gravity FAST beendet!
Hobbies: Metro-Cross (ich bin französischer Vizemeister von 1991) und Nintendo
Größter Wunsch: Der Metro-Cross Weltmeister zu werden.

Name: David Adler
Land: Belgien
Lieblingsspiele: SMB 2, Gremlins 2, Punch Out
Höchstpunktezahlen: SMB 2 in drei Tagen und Gremlins 2 in fünf Tagen beendet.
Hobbies: Fischen, Volleyball und NES spielen.
Größter Wunsch: TMHT beenden, Mr. Dream besiegen und den Joker zerstören!

Name: Jeroen Ymkers
Land: Holland
Alter: 6
Lieblingsspiele: SMB 1 und 3, TMHT
Höchstpunktezahlen: SMB 1 und TMHT beendet
Hobbies: NES und Fußball spielen
Größter Wunsch: Ein so guter Torhüter wie Hans Van Breukelen zu werden.

Name: Dennis Schot
Land: Holland
Alter: 13
Lieblingsspiele: SMB 1, 2 und 3, Double Dragon 2
Höchstpunktezahlen: SMB 1 und 2 und auch TMHT in 1 Woche beendet!
Hobbies: NES spielen, Musik hören und zeichnen.
Größter Wunsch: Ein weiteres Nintendo entwerfen (nicht, daß das NES nicht gut wäre!) und meine eigene "House" Single aufnemen!



Name: Gianni Antonitti
Land: Schweiz
Alter: 12
Lieblingsspiele: SMB 1, 2 und 3, Tetris
Höchstpunktezahlen: SMB 1 in 3 Tagen beendet
Hobbies: NES und Game Boy™ spielen, schwimmen und skifahren
Größter Wunsch: Zu sehen, wie Spiele produziert werden und dann selbst eines entwerfen.

Name: Lorenzo Del Bufalo
Land: Italien
Alter: 12
Lieblingsspiele: SMB 3, Batman, Metroid
Höchstpunktezahlen: SMB 1, 2 und 3 beendet
Hobbies: NES spielen, Fernsehen und Spaß haben!
Größter Wunsch: Ein Industrietechniker, Arzt oder Milliardär zu werden (Hey, ich auch! - Hrsg.)

Name: Nathan Brockbank
Land: Großbritannien
Alter: 10
Lieblingsspiele: SMB 1, Double Dragon 1
Höchstpunktezahlen: SMB 1 und Kung Fu beendet
Hobbies: NES, Fußball und Badminton spielen
Größter Wunsch: Alle NES Spiele zu besitzen

Name: Gerald Hohl
Land: Österreich
Alter: 32
Lieblingsspiele: Golf, RC Pro-Am
Höchstpunktezahlen: Pinbot 99.999.999
Hobbies: NES, Musik, Fußball und Videos
Größter Wunsch: Mehr NES Spiele besitzen und immer jung bleiben!

Name: Werner Methe
Land: Österreich
Alter: 39
Lieblingsspiele: SMB 3, Tetris, Side Pocket
Höchstpunktezahlen: 139 Linien bei Tetris
Hobbies: Biking, SMB 3 spielen
Größter Wunsch: SMB 3 zu beenden!

Wenn Du Deinen Namen und Dein Bild im besten Magazin der Welt sehen möchtest, schreib uns einfach! Wir benötigen nicht nur Deinen Namen und Dein Alter, sondern auch Deine drei Lieblingsspiele, Deine zwei höchsten Punktezahlen, Deine Hobbies und Deine Wünsche für die Zukunft. Schreibt schnell, denn je eher wir Eure Profile bekommen, desto größer ist die Chance gedruckt zu werden (man muß aber trotzdem auch gut sein!).

Mailbag

Club Nintendo,
Postfach 83,
A-5027 Salzburg.
Club Nintendo,
Auf dem Wolf 30,
CH-4052 Basel.

Hier ist ein kurzes Gedicht für Mario: Mario der Abenteurer Kann nicht ruhen, denn Er hat viel zu tun. Schon zum 3. Mal ist Er auf Reisen, um Koopa Seine Macht zu entreißen. Dann endlich hatte es Mario geschafft und Koopa lacht nie mehr Tag und Nacht. Und nun fällt mir Leider nichts mehr ein, Drum geht Mario heim. Zuhause hat Mario Nichts zu tun und Kann nun wie ein Mäuschen ruhn!
Euer Nintendo Mitglied
Guido Kaspurz

Hallo Guido! Vielen Dank für Dein schönes Gedicht. Ich bekomme zur Zeit eine ganze Menge Gedichte zugeschickt und suche mir dann immer das schönste für die Clubzeitschrift aus. Das soll ein großes Kompliment an Dich sein!! Du schreibst mir ja öfter und ich freue mich über jeden Deiner Briefe. Hoffentlich höre ich bald wieder etwas von Dir! Weiterhin noch viel Spaß mit Nintendo wünscht Dir
Dein Super Mario
Club Präsident

Hallo! Ginge es nicht, daß Ihr Eure Zeitschrift "Club Nintendo" alle Monate, also 12 mal im Jahr, veröffentlicht? Das lange Warten auf eine neue Zeitschrift ist wirklich grauenhaft.
Gerald Brandstätter
Haid

Hallo Gerald, leider ist es nicht möglich, das Magazin "Club Nintendo" öfter als 6 x pro Jahr herauszugeben. Als erstes ist es einmal eine Kostensache, da ja alle ihre Hefte gratis zugeschickt bekommen. Zum anderen steckt sehr viel Arbeit in den Clubmagazinen und wenn man das Heft öfter herausbringen will, bräuchte man viele zusätzliche Mitarbeiter, was wieder auf die Kostenfrage hinausläuft. Du mußt doch aber zugeben, daß sich das Warten auf das Clubmagazin jedes Mal lohnt, oder??!! Trotzdem noch viel Freude mit Nintendo!
Dein Super Mario
Club Präsident

Hallo Nintendo-Club! Gleich zu Anfang ein großes Lob an die Idee mit der Classic Ausgabe! Denn mit deren Hilfe konnte ich nämlich "Simon's Quest" beenden. Ich bin ein eifriger Nintendo-Spieler, bin 14 Jahre alt, und spiele am liebsten "Link", um es endlich zu schaffen. Wie schon erwähnt, habe ich "Simon's Quest" beendet, aber nicht nur das, bis jetzt habe ich geschafft: "TMHT", "Metroid", "SMB 1 + 2", "Kid Icarus", "Castlevania", "The Battle of Olympus", "Goonies II", "Double Dragon" und "Zelda I". Also, alles Gute und bleibt weiterhin so gut!
Euer Nintendospieler
Manuel Orleth
Wien
P.S. Kann man die älteren Hefte der Club Nintendo Zeitschrift nachbestellen?

Hallo Manuel! Danke für Dein Lob und ich freue mich, daß Du Simon's Quest mit unserer Hilfe beenden konntest! Du hast ja schon eine ganze Reihe Spiele durchgespielt - eine gute Leistung!! Mit "Link" wirst Du hoffentlich nicht zu viele Schwierigkeiten haben - sogar ich habe es beenden können!! Du kannst selbverständlich "alte" Clubhefte bei uns nachbestellen, wir senden sie Dir gerne zu, sofern sie noch nicht vergriffen sind. Laß mal wieder etwas von Dir hören!
Dein Super Mario
Club Präsident

Lieber Nintendo Club! Ich habe leider meine Karte zur Anmeldung Eures Clubs verlegt, und bitte Euch, mich in den Club aufzunehmen. Ich habe das NES von meinen Eltern bekommen und habe viel Spaß damit. Ich habe einige Fragen an Euch: 1. Besteht die Möglichkeit, eine Gesamtlösung von Super Mario Bros. zu bekommen? Denn, wenn ich die Prinzessin befreit habe, bekomme ich von meinen Eltern ein neues Spiel und könnte mir viel Taschengeld sparen. 2. Wie behandle ich am besten mein Gerät, um es sehr sehr lange und ohne Schwierigkeiten zu benutzen? 3. Könntet Ihr mir die Adressen von anderen Fans Eures Clubs aus meiner Umgebung zukommen lassen? 4. Ist es richtig, daß man bei Euch Spiele ausborgen kann? Nun das wäre im Moment alles und ich hoffe auf baldige Nachricht von Eurem Team!
Euer Fan
Markus Mair
Kufstein

Hallo Markus, wir haben Dich inzwischen schon in unseren Club aufgenommen und hoffen, daß es Dir bei uns gefällt. Leider können wir keine Gesamtlösungen verschicken, denn das Spielen macht nur mehr halb so viel Spaß, wenn man schon vorher alles weiß und man sich nicht selbst bemühen muß. Wir helfen selbverständlich gerne, wenn es überhaupt nicht mehr weitergeht. Die Hotline in Österreich ist jeden Dienstag zwischen 16.00 und 19.00 Uhr unter der Nummer 0662/883149 zu erreichen. Damit Du an Deinem Gerät lange Freude hast, empfehlen wir, daß Du es nicht verstauben läßt und es nur zum Wechseln der Kassetten öffnest. Schalte dabei das NES immer aus. Es gibt auch ein Reinigungsset, das Du bei Deinem Nintendo Händler bekommen kannst. Wichtig ist, daß die Anschlüsse des NES und der Kassetten nicht verschmutzt werden. Leider darf ich keine Adressen von anderen Clubmitgliedern weitergeben. Das Datenschutzgesetz verbietet das. Bei uns kann man sich keine Spiele ausborgen, wir sind ausschließlich zur Betreuung des Fan Clubs da. Weiterhin viel Spaß im Club und mit Deinem NES.
Dein Super Mario
Club Präsident

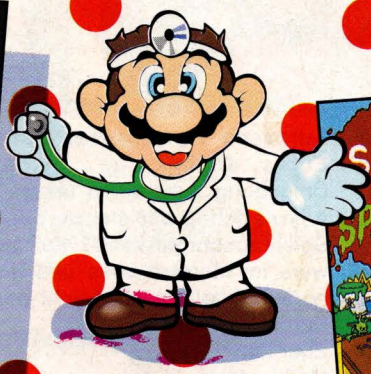
Lieber Nintendoclub! Ich habe vor ca. einem halben Jahr ein Grundgerät bekommen und habe seither das Problem, daß ich bei den Spielen wie z.B. Super Mario Bros. einfach nicht weiterkomme, da mir andauernd die Leben ausgehen. In Eurem letzten Heft, das ich erhalten habe, stehen zwar ein paar Tricks, aber ich fürchte das reicht noch lange nicht aus, um endlich das Spiel zu schaffen. Nun mein Vorschlag: Ihr könntet doch ein Heft herausbringen, in dem von jedem Spiel die besten Tricks stehen. Das würde sicher vielen Spielern weiterhelfen. Ich warte auf Eure Antwort oder die Veröffentlichung des Briefes und freue mich schon auf Euer nächstes Heft:
Hochachtungsvoll
Harald Gelles
Wien

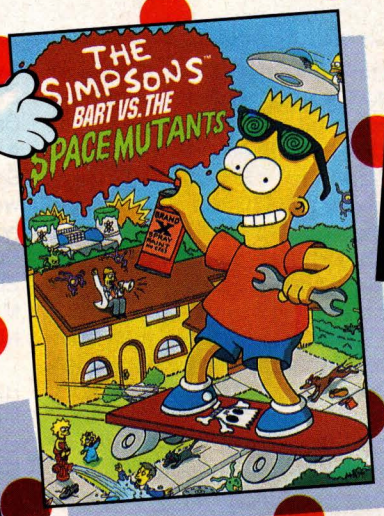
Hallo Harald, wenn Du ein unlösbares Problem hast, wende Dich an uns, wir versuchen gerne, Dir weiterzuhelfen. Stelle uns aber bitte genaue Fragen, damit wir auch genau wissen, wo Du nicht mehr weiterkommst. Zu Deiner Beruhigung, für dieses Jahr ist schon so ein ähnliches Heft geplant, wie` Du es oben beschreibst. Wann es genau herauskommt, kann ich leider noch nicht sagen. Aber darin werden sowohl für NES, als auch für Game Boy Spiele eine ganze Menge nützlicher Tips und Tricks abgedruckt. Wir glauben auch, daß vielen Spielern damit geholfen wäre. Wir sehen uns im nächsten Heft!
Dein Super Mario
Club Präsident

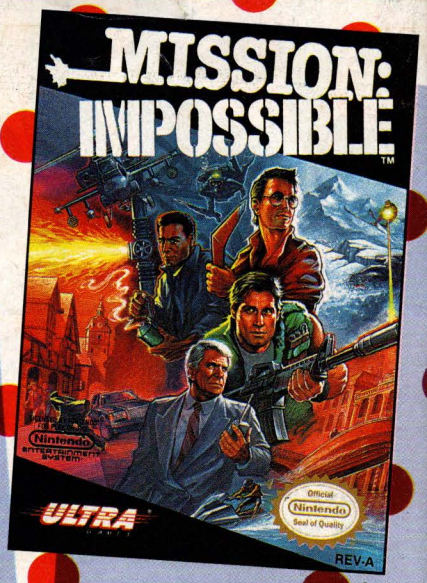
Lieber Mario! Lieber Luigi! Ich finde das Clubmagazin riesig!!!! Die Tips helfen mir immer weiter. Ich möchte Euch fragen, ob ich eine Clubkarte bekommen könnte? Ich bin schon 1 Jahr beim Nintendo-Club, habe aber noch keine Clubkarte bekommen. Das war es für diesmal.
Euer Manuel Bauer
Ulrichsberg

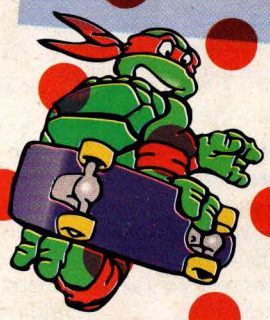
Hallo Manuel, natürlich schicken wir Dir eine Clubkarte. Es passiert manchmal, daß eine Karte bei der Aussendung bei der Post verschwindet. Wir glauben dann, daß derjenige seine Karte bekommen hat, obwohl das nicht so ist. Du bekommst Deine Karte selbverständlich zugeschickt! Weiterhin viel Spaß mit Nintendo, wünscht Dir
Dein Super Mario
Club Präsident

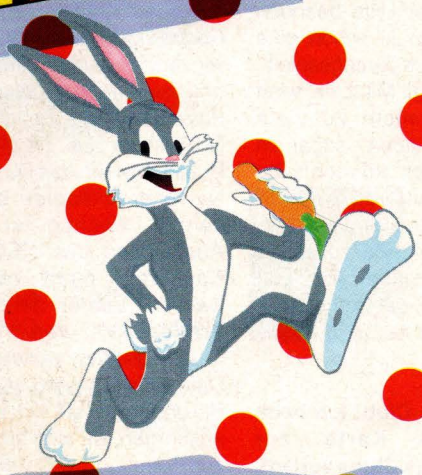
ALLE DIESE SPIELE TREFFEN DEN PUNKT...

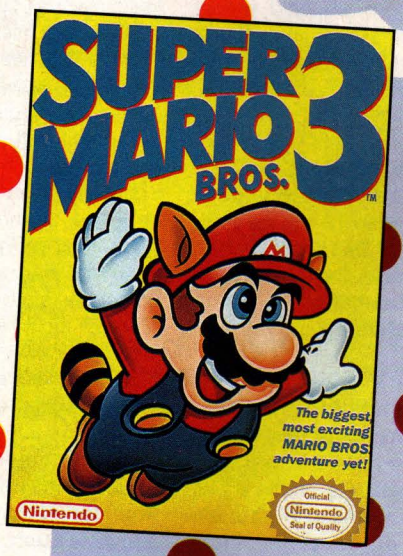


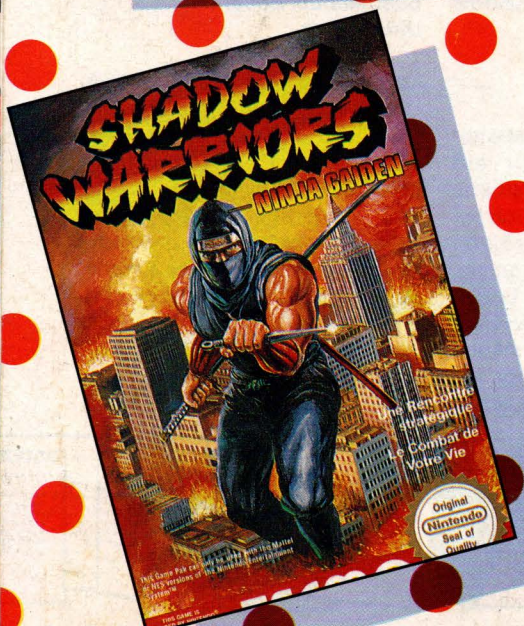












...das einzige Problem ist, welches man zuerst nehmen soll!

Nintendo

Nintendo is a registered trademark of Nintendo Co. Ltd.